APRILE 2008

33

DIGIMAG

ARTE DIGITALE E CULTURA ELETTRONICA

BRUCE STERLING / PABLO VALBUENA
MARCOS NOVAK / TINA GONSALVES
DIVA DIGITAL VIDEO ART FAIR / THE INFLUENCERS

DIGICULT

Digital Art, Design & Culture

Fondatore e Direttore:
Marco Mancuso

Comitato consultivo:
Marco Mancuso, Lucrezia Cippitelli, Claudia D'Alonzo

Editore:
Associazione Culturale Digicult
Largo Murani 4, 20133 Milan (Italy)
http://www.digicult.it
Testata Editoriale registrata presso il Tribunale di Milano, numero N°240 of 10/04/06.
ISSN Code: 2037-2256

Licenze:
Creative Commons
Attribuzione-NonCommerciale-NoDerivati - Creative Commons 2.5 Italy (CC BY-NC-ND 2.5)

Stampato e distribuito tramite Peecho

Sviluppo ePub e Pdf:
Loretta Borrelli

Cover design:
Eva Scaini

INDICE

Marco Mancuso
Furtherfield.org: Coding Cultures – Part 1 3

Barbara Sansone
The Influencers, Il Festival Della Sovversione 10

Loretta Borrelli
Aha Pre-camp: Dal Reale Al Virtuale E Ritorno 14

Cristiano Poian
Una Lettura Benjaminiana Della Software Art 17

Monica Ponzini
Diva: Digital Video Art Fair 27

Giuseppe Cordaro
Fabio Orsi Tra Sperimentazioni E Melodie 32

Alessandro Massobrio
Macchina Autechre, A Live Experience 36

Bertram Niessen
La Qualita' Dello Spazio Per Pablo Valbuena 40

Silvia Bianchi
Play & Lafoxe: Cinema En Directo 44

Luigi Pagliarini
The Super Avatars 50

Gigi Ghezzi
Se Non Esistessero I Bisogni Tecnologici... 57

Teresa De Feo
Marcos Novak: Il Futuro E' 60

Silvia Scaravaggi
La Vulnerabilita' Video Di Tina Gonsalves 64

Annamaria Monteverdi
Il Theatre Du Soleil Per Guidare La Gente 76

Massimo Schiavoni
Il Teatro Che Verra' 81

Luca Barbeni
Bruce Sterling: Beyond The Bits 90

Alessio Chierico
Eternita' Presente: Il Sogno Di Comandare Aion 95

Furtherfield.org: Coding Cultures – Part 1

Marco Mancuso

Questo articolo, costituisce la prima parte di un progetto più ampio, che vedrà la sua conclusione nel prossimo numero di Digimag di Maggio.

Come fondatore e direttore di Digicult, sono intrinsecamente interessato ai progetti artistici che sulla rete lavorano seguendo dinamiche di networking, tendenzialmente indipendenti, basati su una reale filosofia "do it yourself", senza aiuti istituzionali, senza investimenti alla base, in realtà culturali e sociali particolari e in costante movimento. Uno dei principali punti di riferimento in rete per questo tipo di progetti è sicuramente Furtherfield.org, che non ha a mio avviso troppo bisogno di presentazioni: considerabile esso stesso come un lavoro artistico di networking, ha allargato negli anni i suoi orizzonti e i suoi progetti, fornendo una serie di piattaforme in Rete per la condivisione artistica e lo scambio di cultura e di idee.

L'idea di un articolo su Furtherfield.org mi stuzzicava da tempo, ma come scriverlo in maniera completa senza riuscire a fare due chiacchiere con Marc (Garret) e Ruth (Catlow), suoi principali rappresentanti e promotori? Confrontandomi proprio con loro è nata quindi l'idea di questo speciale: due puntate, questa prima in cui Marc e Ruth pubblicano un loro testo ideologico che mi sono preoccupato di tradurre e interpretare al meglio, e una successiva seconda in cui risponderanno alla mia lunga intervista.

Perché alla fine risulti chiaro (a chi li conosce e a chi no) la loro storia, la loro attitudine, le loro idee e loro filosofia di fare arte, cultura e vita. Buona lettura .

Di Ruth Catlow e Marc Garret

La comunità di Furtherfield utilizza i media connessi per creare, esplorare, e promuovere l'arte che si verifica quando si creano connessioni e si condivide conoscenza, attraverso i confini delle istituzioni dell'arte tradizionale e i loro mercati, nei progetti attivisti e artistici dal basso e nelle comunità di sviluppatori software. Questo è uno spettro che spazia dai creatori più strutturati di media art ai piccoli collettivi di specialisti, fino a progetti che criticano e modificano le strutture ieratiche dominanti come parte del loro processo artistico.

Questo testo vuole quindi fornire una breve retrospettiva di come Furtherfield, community e organizzazione no-profit, estanda la sua natura DIY, tipica di alcuni primi progetti di net art e tactical media, fino agli approcci più collaborativi che Furtherfield stessa chiama DIWO (Do it yourself with others). In questo approccio, i nodi sono connessi e collaborano, creando le proprie strutture e utilizzando i network digitali e gli ambienti fisici condivisi, facendo un arte che è sia fatta che distribuita attraverso il network.

Come gruppo artistico, Furtherfield è diventata progressivamente sempre più interessata alk valore culturale delle visioni sviluppate in modo collaborativi, opposte alla supremazia della visione del genio artistico individuale. Questo interessa ha portato Furtherfield a sviluppare artwares (piattaforme software per generare arte), che si basano, per creare significati, sull'atteggiamento creativo e collaborativo dei suoi stessi utenti. Per spiegare e concretizzare questa attitudine, Furtherfield ha creato quindi FurtherStudio, residenza online per artisti, e VisitorStudio, piattaforma per collaborazioni multimediali online. Lavori quindi, creati e distribuiti in tempo reale tramite la Rete.

Una breve storia di Furtherfield-Come e perchè è nata.

Dai primi anni Ottanta e all'inizio degli anni Novanta, la cultura artistica nel Regno Unito fu rapita dalle strategie di mercato di Saatchi and Saatchi, una potenza nel mondo della pubblicità. La stessa compagnia è stata responsabile per l'elezione del partito Conservatore (e della loro cultura) che ha portato all'elezione di Margaret Thatcher nel 1979. Saatchi and Saatchi promosse lavori artistici provenienti dalle proprie gallerie, sotto il brand populista di BritArt. Applicando le loro tecniche di marketing e il loro potere corporate, la compagnia sviluppò un piano parallelo all'interno della sciena artistica britannica, creando un elite di artisti che sposarono una certa "commodification" delle loro personalità, a fianco di una totale depoliticizzazione dei loro lavori. Il dominio della BritArt degi anni Novanta in Inghilterra, del suo mondo fatto di gallerie, mercato e stampa, con un numero molto basso di artisti di altro profilo, ha totalmente destabilizzato la maggioranza degli artisti. Essa provocò un degrado del discorso artistico, alimentando un'attitudine competitiva e divisoria tra gli artisti, in opposizione alla creazione di piattaforme pubbliche per la rappresentazione e la pratica dei loro lavori.

Contro questo scenario, il primo sito di Furtherfield venne creato nel 1996. Ospitava ai tempi una piccola collezione di lavori artistici e piccole recensioni. La motivazione principale era quella di condividere l'entusiasmo per un particolare lavoro artistico con un pubblico più ampio di quello che si poteva raggiungere negli spazi galleristici di Londra. Il sito fu inizialmente ospitato da Backspace (1996-1999), uno spazio di produzione informale vicino al Tamigi e al London Bridge. Il cyberlounge di Backspace era aperto a persone di tutti i livelli di competenza tecnica, e incoraggiava la condivisione di idée e di risorse tecnologiche, sia nello spazio fisico che su Internet in tutto il mondo. Esso agiva anche location per eventi e mini-conferenze, con una coscienza DIY: la sfida non detta dei suoi membri, era quella di creare qualcosa di alternativo alla cultura commerciale dominante su Internet. Proveniva dall'esperienza e coinvolgimento dei suoi membri nelle radio e nelle televisioni pirata, nei bollettini digitali e nell'uso delle strade come superfici e piattaforme per l'arte. Era connesso con il lavoro di gruppi come I/O/D, Irational, Mongrel e Mute magazine, per hackerare la cultura quotidiana utilizzando piattaforme di comunicazione pubblica per creare lavori artisti e pubblicazioni indipendenti. I primi lavori presentati quindi nelle prime release di

Furtherfield, hanno dato origine a un dialogo vitale e incoraggiante tra artisti attorno al mondo, inclusi gli utenti di liste come Syndicate e Rhizome, dedicate alla discussione sulla cultura di fare rete.

The Furtherfield Neighbourhood – Do It With Others (DIWO)

Dopo dieci anni, la comunità di Furtherfield, si è estesa fino a 400 collaboratori attivi e un pubblico di lettori di oltre 16.000 persone in tutto il mondo. Le sue attività e progetti sono cresciuti come scopi e ambizioni: le sue attività principali di recensione, critica e discussione sono state sostenute e guidate dalla ricerca e dall'energia del team di Furtherfield, e dai suoi diversi gruppi di utenti a livello internazionale, in genere su base volontaria. Specifici progetti che hanno facilitato la collaborazione tra programmatori, artisti e artisti-programmatori, hanno ricevuto fond pubblici. Dal 2004, Furtherfield ha sviluppato una galleria per la networked media art a North London chiamata HTTP e ha ricevuto fondi regolati dal Arts Council of England allo scopo di consolidare e sviluppare la sostenibilità delle sue attività.

In anni recenti, Furtherfield ha partecipato o iniziato progetti collaborativi che sperimentano e sviluppano lavori artistici, strumenti e strutture di cooperazione. Inventati o adattati dagli artisti stessi, da attivisti e tecnologi di ogni tipo, molti dei quali sono legati all'idea di scambio sociale attraverso la loro pratica artistica, connessi in modo specifico alla libertà, all'apertura e alla democratizzazione dei media e della tecnologia. Uno di questi progetti è il NODE.London Season of Media Arts A Londra, organizzato da un gruppo di volontari. Nel Marzo del 2006, 150 progetti di media art sono stati esposti in 40 locations a Londra, così come online, nella forma di esibizioni, installazioni, software, eventi partecipatori, performance.

Per molti comunque, la prima necessità è verso la community stessa, allo scopo che ognuno possa "interagire, condividere, conversare e giocare con chiunque altro". FurtherStudio, un progetto di residenze di net art online e in tempo reale, venne quindi lanciato nel Settembre del 2003. Il progetto venne ispirato da una conversazione con la

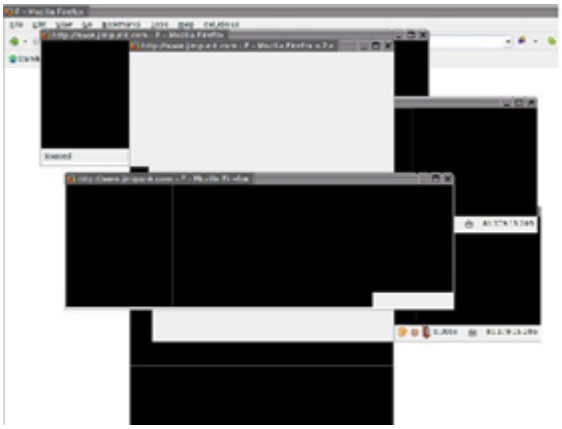
net artista inglese Jess Loseby. Lei parlava della sua difficoltà, come madre di tre figli, che viveva in un'area rurale, di accedere alle risorse e a un dialogo critico con altri artisti e accademici, attraverso il solito giro delle conferenze e delle residenze. The FurtherStudio web facility nacque per offrire una finestra pubblica sul dektop degli artisti: le residenze diravano per 3 mesi, periodo in cui gli artisti potevano lavorare dai loro studi o da casa, creando lavori che incorporassero e rispondessero ai contributi dei visitatori. La chat e il forum critico, consentivano agli artisti, ai critici e ai visitatori stessi di discutere infatti del lavoro fatto dagli artisti, in una serie di interviste e dibattiti critici accessibili globalmente.

VisitorsStudio , creato parallelamente al FurtherStudio, venne creato quindi come uno spazio di break-out per i visitatori di queste stesse residenze online. L'idea era quella di dare ai visitatori una visione di molti processi artistici, creando uno speciale spazio sociale online dove essi stesso potessero sperimentare e imparare a vicenda utilizzando un semplice tool di mixaggio audiovisivo. Visitata presto da artisti, video artisti e musicisti, la piattaforma forniva uno spazio creativo informale, che supportava l'insegnamento e la condivisione tra utenti esperti e nuovi arrivati, agendo come "un contenitore, connettore e nodo per artisti e performers con il desiderio di unirsi virtualmente in una jam session online".

Per mezzo quindi di VisitorsStudio, l'arte viene create e distribuita tramite Internet in tempo reale da tantissimi partecipanti, connessi nello stesso momento, in grado di mixare e remigare files multimediali che loro stessi hanno creato o trovato in Rete e uploadato su un database comune e condiviso. Così come, in alternativa, i partecipanti possono manipolare e remigare file che sono stati uploadati sul database da altri utenti.

VisitorsStudio si colloca quindi nel territorio artistico della real-time art, della software art, della net art e della espressione partecipativa e collaborativa della cultura contemporanea e del remix digitale. Lo spostamento del tardo ventesimo secolo verso la cultura dell'immateriale, e l'esplosione della cultura del copiare, duplicare e

ridistribuire artefatti culturali, significa che questo tipo di cultura è oggi anche aperta all'influenza di produttori culturali non "professionali". Il processo è ulteriormente accelerato dall'adozione popolare, prevalentemente nel ragazzi dai 16 ai 25 anni, di spazi commerciali (ma liberi) in Rete come Flickr, MySpace e YouTube, che supportano la condivisione di massa di file multimediali.



Sono inoltre stati organizzati eventi più ampi, che possono essere riassunti in due categorie principali. La prima è lo showcase, dove quindi artisti conosciuti e musicisti collaborano allo scopo di creare atmosfere sofisticate, come nel caso della serie Month of Sundays organizzata dal gruppo di Furtherfield di base a Bristol. Il secondo è il focus sulla condivisione di tematiche umane, politiche e globali: proiettando quindi VisitorsStudio in spazi pubblici, questi eventi possono connettere comunità di persone attorno al mondo. Un buon esempio di ciò è la DissensionConvention ?A Transatlantic Multimedia Protest Jam, che coincise on la Convenzione Repubblicana a New York nel 2004. Oltre 20 artisti internazionali crearono un boradcast lungo cinque giorni di "polemica artistica collaborativi focalizzata su come Bush e i Repubblicani influenzassero negativamente ogni tipo di localismo attorno al mondo". Il jam di protesta venne proiettato al RNC NODE presso la Postmasters Gallery e in alcuni bar e caffè di New York, e attrasse migliaia di utenti su Internet

Furtherfield sta attualmente lavorando sul progetto Furthernoise, per sviluppare un programma di workshops chiamato CoMix, in cui giovani provenienti da Londra e Bristol possano collaborare con altri giovani del Bronx, New York, facendo collage e mixando file audio-video e preparando quindi delle performance dal vivo tutti insieme. Un nuovo database sarà quindi creato a questo scopo, la prima nuova installazione del VisitorsStudio ad essere dedicata a specifici gruppi di utenti.

commerciali per visioni collaborative autorevoli e variegate, che includano l'utilizzo della tecnologia. Perché se non prendiamo il controllo di questi strumenti e dei media, e quindi non facciamo uno sforzo per rafforzare noi stessi e le communities che vogliamo valorizzare, potrebbero arrivare altri e farlo per noi .

DIWO significa quindi esplorare il potenziale del condividere visioni e risorse, attraverso la collaborazione e negoziazione tramite network fisici e privati, mantenendo in questo una coscienza critica. Noi siamo consapevoli che in questa trattazione non abbiamo sottolineato le difficoltà che fronteggiamo nel sostenere le nostre attività. Al contrario, vogliamo condividere la nostra conoscenza, che arriva dalle nostre esperienze, sull'importanza di creare spazi non

http://www.furtherfield.org/
http://www.http.uk.net/docs/exhib12/exhibitions12.shtml

http://blog.furtherfield.org/

http://blog.visitorsstudio.org/

http://www.furthernoise.org/

http://www.furtherstudio.org/online/

http://www.netbehaviour.org/

The Influencers, Il Festival Della Sovversione

Barbara Sansone

Ci sono molte ragioni per cui il festival The Influencers si distingue da quanto propone la scena culturale di Barcellona.

Uno è che si tratta di un festival variegato e originale, da cui non si sa cosa aspettarsi, anche se si può essere sicuri di divertirsi e di percepire una profonda coerenza, data l'estrema cura con cui è pensato e organizzato. Un festival che raccoglie personaggi dispettosi, curiosi, anticonformisti, spiritosi, sovversivi, indagatori, ironici, rivoluzionari e chi più ne ha più ne metta. Dei veri " hacker " della vita, dell'arte, della comunicazione.

Un altro è che, pur proponendosi come "un incontro dedicato a progetti indipendenti di sovversione comunicativa, di esplorazione e mutazione della cultura popolare globale e di usi aberranti delle tecnologie digitali", in realtà rappresenta un momento di sollievo dagli abusi tecnologici ancora troppo di moda nell'ambito delle manifestazioni artistiche, per restituire dignità e importanza all'idea e alla dimensione sociale a servizio della quale (o contro la quale, spesso facendosene beffe) i bizzarri personaggi invitati nel corso della varie edizioni inventano le loro forme espressive.

Un altro ancora è che propone uno sguardo ampio e attento su quanto accade nella scena mondiale, cosa che spesso da queste parti non accade, se non a titolo di espediente per giustificare e contestualizzare la tendenza a puntare un po' troppo i riflettori sulle realtà locali, non senza una certa vena politica.

Forse sarà perché le menti che stanno dietro in festival The Influencers in realtà sono italiane. Probabilmente in un'epoca storica in cui la cultura si può definire "globalizzata" (nell'accezione positiva del termine, nel senso dato dalle meravigliose possibilità di comunicazione e collaborazione su scala mondiale date dalle nuove tecnologie) non ha senso etichettare un evento in base alla nazionalità dei loro ideatori, tanto più quando sono ormai integrati in un altro paese, ma mi si conceda la licenza.

Stiamo parlando di Eva e Franco Mattes (nomi che forse possono essere più eloquenti se sommati nella formula **0100101110101101.org**) e di Bani (investigatore e designer attento e appassionato, forte delle esperienze fatte in Italia, Spagna e Venezuela).

I tre cominciarono a collaborare nel 2000 con **Digital Is Not Analog** , un festival sulla net art e la cultura della Rete che si svolse in tre edizioni in Italia (due a Bologna e una a Campobasso) prima di essere esportato a BarcelLona dove, accolto dal CCCB , è diventato l'attuale **The Influencers** , giunto quest'anno alla quarta edizione.

Forzarlo dentro qualche categoria sarebbe quasi impossibile e probabilmente una delegittimazione. Nei tre giorni del festival (28 e 29 febbraio, 1° marzo) si è visto di tutto: da personaggi di videogiochi che prendevano coscienza della loro esistenza fittizia e pilotata e tentavano la ribellione (" **Machinima del Absurdo** ") a ostinati suicidi virtuali (**Brody Condon**); da un artista inventato che ha esposto ufficialmente al festival di San Paolo del Brasile (**Monochrom**) a scuole per mendicanti e svenimenti contagiosi durante le trasmissioni televisive (**Alan Abel**); da un architetto che opera al limite dell'abusivismo, salvandosi sempre con la sua seconda personalità di artista (**Santi Cirugeda**) a un professore che cerca di smascherare i segreti celati dal governo degli Stati Uniti nel deserto del Nevada (**Trevor Paglen**); da un gruppo rock che si è impossessato dei mezzi di diffusione della cultura popolare per condurre la sua battaglia ideologica (**Laibach**) alle azioni antibelliche o pseudoieratiche di un gruppo di artisti che lavorano a stretto contatto con il territorio (**Alterazioni Video**)

E se qualcuno non conosceva The Influencers e gli è venuta voglia di vedere qualcosa, in attesa della prossima edizione, può intrattenersi con la ricca documentazione di contenuti negli archivi on-line del sito ufficiale del festival. Della maggior parte degli interventi è possibile vedere la registrazione video direttamente nel sito, per poi proseguire con eventuali approfondimenti ed esplorazioni con l'aiuto di Google e di YouTube.

Collegato al festival si è svolto anche un workshop di tre giorni con **Alterazioni Video** , presso gli spazi dell' **Hangar** . Si è trattato di un interessante brainstorming su un loro progetto in corso, " **Incompiuto siciliano** ", un tentativo di

interpretazione, accettazione e assimilazione del fenomeno delle opere pubbliche lasciate incompiute in Italia traducendolo in uno stile architettonico della nostra contemporaneità. Il risultato del workshop è stata la stesura della versione 1.0 del decalogo dell'Incompiuto siciliano. Il progetto proseguirà con mostre, azioni di promozione turistica, ulteriori indagini e contatti con politici locali, produzione di articoli e dossier. Un progetto che, coerentemente con il suo oggetto, è cominciato senza sapere bene dove andrà a finire...

---

http://theinfluencers.org/

http://www.d-i-n-a.net/

http://www.cccb.org/

http://www.hangar.org/

Aha Pre-camp: Dal Reale Al Virtuale E Ritorno

Loretta Borrelli

Sottrarre le dinamiche di networking delle sfere virtuali e riversarle, anche solo per un giorno, nella concretezza dello spazio reale, permette di contestualizzare e di circoscrivere al meglio idee e concetti nello spazio della comunicazione dei corpi.

Questa esigenza è stata sentita anche dagli iscritti alla mailing list del progetto AHA (Activism-Hackin--Artivism) che si sono dati appuntamento a Torino nella piacevole cornice dello Share Festival, per discutere e riflettere di attivismo artistico, politico e tecnologico a cinque anni di distanza dalla nascita della lista. D'altro canto, come afferma Aleksander Gubas, "una mailing list deve continuamente chiedersi quale sia il suo senso il suo scopo e la sua visione", anche solo per evitare che networking diventi "un'altra frase vuota e prostituita come multiculturalismo, tolleranza, democrazia o società aperta".

Ufficialmente l'incontro è finalizzato alll'organizzazione di un AHA Camp (termine derivato dall' ironica rivisitazione dei barcamp), una "non-conferenza" sul modello degli hackmeeting, ma orientato alla sperimentazione e alla condivisione di percorsi e progetti legati ad arte, hacking ed attivismo. Al di là del dichiarato intento organizzativo, la giornata rivela da subito la voglia di intraprendere nuove modalità di organizzazione e di autogestione del network. In questa direzione le proposte discusse sono diverse, dal più generico desiderio di sperimentare nuovi strumenti collaborativi (uno pseudo-blog come piattaforma intermediale partecipativa e un wiki di coordinamento in vista del Camp) a proposte finalizzate a conoscere e far crescere le nuove scene sotterranee dell'hacktivism in italia.

La scelta formale del modello di organizzazione si intreccia quindi, non a caso, con un altro dei temi caldi affrontati nel corso della giornata, ovvero l'impatto del cosiddetto web 2.0 sulle scene digitali e negli ambienti dell'attivismo tecnologico. La discussione qui si anima e a chi propone di affiancare alla tradizionale mailing list i nuovi strumenti di social networking, con tutti i vantaggi che essi comportano, c'è chi storce il naso e propone una storia critica e sociale del web 2.0 che collega l'origine di questo fenomeno con il momento di crisi dei movimenti. Crisi che, alla luce della moltiplicazione delle sorgenti di informazione, sembra segnata da un generale senso di straniamento, da un venir meno delle classiche divisioni tra cultura ufficiale e controculture. Se i social networks e la blogosfera hanno infatti ampliato le possibilità di networking, allo stesso tempo sembra che ci sia stata una generale omologazione nell'utilizzo di questi strumenti.

L'imbarazzo delle controculture digitali è del resto innegabile di fronte al successo e alla diffusione pervasiva delle nuove piattaforme corporate (Google, Yahoo, Microsoft), così come è altrettanto evidente che stentano a nascere proposte alternative, indipendenti e pro-positive. Ed è su questo punto che l'ahaCamp si vuole innestare, presentando una piattaforma operativa di proposte progettuali, di workshop spontanei e di oper/azioni artivistiche.
Significativa infine la scelta della location per il Camp, che si terrà a fine Settembre presso i magazzini del S.A.L.E. di Venezia, città simbolo della produzione artistica su cui tessere una critica costruttiva ai luoghi sacri dell'Arte ufficiale .

Dal virtuale al reale e ritorno. In attesa di elaborare le proposte concrete e la logistica dell'incontro collettivo, la community fa ritorno al virtuale, consapevole questa volta dell'esistenza e della prossimità dei

corpi reciproci, condizione questa per poter operare incisivamente sui processi di trasformazione del reale.

Resoconto sul Camp di Tatiana Bazzichelli

http://isole.ecn.org/aha/

Una Lettura Benjaminiana Della Software Art

Cristiano Poian

[ ]L'attuale decadenza dell'aura [ ] si fonda su due circostanze, entrambe connesse con la sempre maggior importanza delle masse nella vita attuale. E cioè: rendere le cose, spazialmente e umanamente, più vicine è per le masse attuali un'esigenza vivissima, quanto la tendenza al superamento dell'unicità di qualunque dato mediante la ricezione della sua riproduzione – Walter Benjamin, L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica, Giulio Einaudi Editore, Torino, 2000, pag. 25.

A distanza di settant'anni dalla sua pubblicazione su *Zeitschrift fuer Sozialforschung*, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica* di Walter Benjamin rimane ancora un saggio capace di fornire spunti di discussione sullo statuto del rapporto arte-tecnologia. Citato da molti dei teorici della *software culture* soprattutto per indagare i punti di contatto tra la rivoluzione segnata dal cinema e quella del codice digitale, merita tuttavia un ulteriore approfondimento in questa sede perché ci permette di riflettere su alcuni concetti chiave della cultura e dell'arte del software.

In primo luogo, occorre chiedersi se il concetto stesso di *riproducibilità tecnica* abbia ancora senso in un regime softwarizzato. Come ho già sottolineato in precedenza, la fondamentale differenza tra i media analogici e quelli digitali sta proprio nella dissoluzione del concetto stesso di riproduzione intesa come ri-presentazione di un contenuto. Si è notato ampiamente come l' *essenza* del software non sia da concepire come statica testualità di un programma in quanto sequenza sensata di caratteri alfanumerici, ma vada ricercata nella sua partecipazione dinamica alla costruzione di materiale significante da parte dell'hardware. Il computer produce contenuto ad ogni esecuzione del programma, processa

le istruzioni opportunamente tradotte in sequenze di codice binario. Non *ricorda* una precedente esecuzione, né *rilegge* semplicemente un messaggio salvato su un supporto. Interpreta ogni volta una serie di dati, e opera una serie di trasformazioni su stati diversi del codice. Mi si potrebbe obiettare di non tenere conto che anche i dispositivi di riproduzione analogici poggiano su complesse modalità di funzionamento: ciò è vero ma solo in parte, perché essi sono sempre impegnati in una attività di *lettura* di un segnale e non nella *co-generazione* di tale segnale tramite la determinante mediazione di un software. Inoltre, e non è questione da poco, il medium digitale, in quanto interattivo, necessita anche di una maggior partecipazione dell'utente per il completamento di alcune operazioni. Sembra dunque che il concetto di riproduzione tecnica sia quantomeno messo in crisi nell'epoca della *software culture* .

Pensiamo ad esempio ad una fotografia digitale. Verrebbe da pensare che il concetto di riproducibilità tecnica sia ancora perfettamente calzante per essa: in fondo, posso farne milioni di copie sul mio hard disk, passarla a qualche amico tramite una memoria removibile, distribuirla in rete, e così via. Il problema sta nel fatto che quella fotografia non sarà mai semplicemente *riprodotta* , ma dovrà sempre essere *interpretata* e dunque *calcolata* da un particolare software: quello presente nella fotocamera, quello installato sul mio desktop, quello posseduto dai miei amici. Finchè i software interpretano tale codice nella maniera corretta, tutto funziona. Ma posso sempre scrivere un nuovo programma che "legga" quella foto e tutte le altre secondo altri algoritmi e regole, stravolgendo dunque l'output generato. Posso costringere un software musicale ad interpretarle come fossero file sonori. Posso aprirle con un editor di testi. La rilevanza del software nella produzione del contenuto è evidente: la struttura logica composta da hardware (il computer o la fotocamera) – software applicativo (il programma della fotocamera o del computer) – dati (la fotografia stessa) rappresenta una tripartizione inedita nella storia dei media e pone nuove problematiche.

Veniamo per un attimo al problema

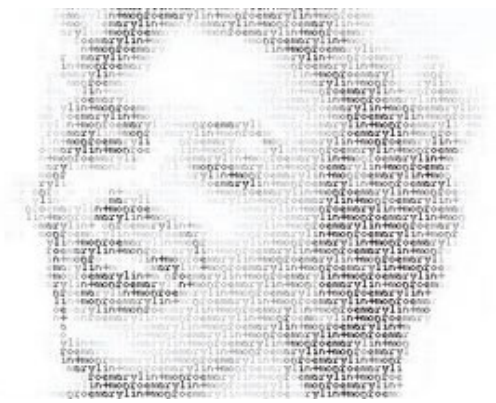
opera originale copia: anche tali categorie sembrano perdere parte del loro significato nel contesto dell'arte del software. Più che di *un'originale* , oggi, occorre piuttosto parlare di una sorta di *un'origine* , una matrice da cui vengono ricavate poi le singole istanze dell'opera (copie). Il codice sorgente del software, il listato della programmazione, è l'istanza attivatrice del processo di generazione significante, e dunque può a ragione essere visto come uno status *a priori* dell'opera. Nel caso di un linguaggio di scripting o altro linguaggio interpretato, esso è ancora in un certo modo origine del processo (tramite la mediazione, ad ogni attivazione dello stesso, di un istanza traduttrice), mentre nel caso di un linguaggio compilato, esso si stacca da quella che sarà la processualità che andrà a generare l'output. Tuttavia, il codice sorgente non può essere confuso con il concetto di originale, dato che esso rimane una pura astrazione simbolica di una serie di processi che porteranno alla generazione dell'output. Esso è piuttosto *origine* dell'opera, la traccia della sua progettualità, una sorta di matrice da cui ricavare la stessa. Sarebbe altresì errato considerarlo alla stregua di una lastra litografica da cui ottenere un certo numero di opere, perché anche tale codice, o listato, può essere copiato in infinite istanze e distribuito, prassi seguita da diversi artisti del software sostenitori della cultura dell'open source.

Per quanto riguarda il concetto di copia, mi sembra che anch'esso vada ripensato in un simile contesto. Innanzitutto, è questo è già evidente, perché non vi è alcuna differenza tra copia e copia, con la tecnologia digitale. Ma soprattutto perché il concetto stesso di copia è alla base del funzionamento dei nostri computer: ogni volta che consultiamo un sito sulla rete, in realtà il browser ne fa una copia intera sul nostro disco, ogni volta che apriamo un'immagine essa viene copiata tra i file temporanei del sistema, ogni volta che scarichiamo un file dal web, ne facciamo in realtà una copia, e così anche ogni volta che spostiamo un file da una cartella all'altra del nostro computer. Il computer scrive e copia codice in continuazione, durante qualsiasi sessione di lavoro, anche senza che ce ne rendiamo necessariamente conto. La copia non è dunque un elemento *altro* rispetto alla produzione di un contenuto, ma ne fa parte in maniera intrinseca, ed è indistinguibile e inseparabile dal processo stesso.

Resta da affrontare la questione più problematica, quella relativa alla perdita dell'aura dell'opera d'arte. Anche in questo caso, verrebbe da pensare che l'opera d'arte fatta di software rappresenti semplicemente un'ulteriore allontanamento da una concezione di *hic et nunc* dell'originale (concetto che abbiamo sostituito con quello di *origine*) e di "testimonianza della cosa". Un'ulteriore conferma della perdita dell'aura nell'era della tecnologizzazione dell'arte.

L'autenticità di una cosa è la quintessenza di tutto ciò che, fin dall'origine di essa, può venir tramandato, dalla sua durata materiale alla sua virtù di testimonianza storica. Poiché quest'ultima è fondata sulla prima, nella riproduzione, in cui la prima è sottratta all'uomo, vacilla anche la seconda, la virtù di testimonianza della cosa. Certo, soltanto questa; ma ciò che così prende a vacillare è precisamente l'autorità della cosa .

Il concetto di aura espresso da Benjamin (non soltanto nell' *Opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica* , ma anche nei saggi *Piccola storia della fotografia* del 1931 e *Di alcuni motivi in Baudelaire* del 1939) è tuttavia più complesso e multiforme di quanto sembri; in una loro analisi del concetto di aura applicato ai nuovi media, Jay David Bolter, Blair MacIntyre, Maribeth Gandy e Petra Schweitzer dichiarano che: "Benjamin sometimes writes as if aura were a quality (almost an emanation) of an object, such as a painting. The ambiguity is apparent in the key phrase: aura is the "unique phenomenon of a distance, no matter how near." We will argue that this tension between far and near-between the unapproachable and the approachable both at the psychological level and at the cultural and economic level – in fact insures that aura as our collective or individual reaction to art can never simply disappear, as Benjamin seems to have expected".



La loro analisi, rifacendosi esplicitamente in più punti ai concetti di rimediazione, trasparenza e ipermediazione introdotti da Bolter e Grusin , mira prevalentemente a rilevare la capacità di alcuni nuovi media "ibridi" come l' *augmented reality* e la *mixed reality* di affermare ancora la resistenza del concetto di aura benjaminiana.

Secondo tale impostazione, l'aura, intesa principalmente come unicità esperienziale dell'opera d'arte, non scompare del tutto nell'era della riproducibilità tecnica, ma entra piuttosto in crisi, per ricomparire nuovamente in alcune forme di realtà mediata dal computer, che fanno avvertire al contempo la presenza e la distanza dell'oggetto rappresentato: "A media technology's capacity to generate aura depends on the degree to which it convince the user that she is in the presence of the authentic; presence and authenticity therefore depend on assumptions that the user has about the technology. Presence is not simply a question of visual fidelity".

La concezione di aura che emerge dalla loro analisi lega strettamente il concetto di autenticità (dell'esperienza dell'opera, oltre che dell'opera stessa) con quello di *non-mediazione* , o, per utilizzare il termine caro a Bolter e Grusin, di "immediatezza". L'aura benjaminiana è vista sia come un approccio nostalgico nei confronti dell'esperienza non mediata dell'oggetto, sia, in più punti, come il senso di distanza (psicologica, culturale, economica) nella presenza, che un oggetto, non importa quanto vicino, riesce a comunicare all'osservatore. Ogni nuovo medium può allora letteralmente progettare *l'hic et nunc* dell'opera, la presenza dell'aura costruendo un senso di "distanza nella prossimità", obiettivo più semplice da raggiungere, appunto, in sistemi di realtà "mista".

Rifacendosi ancora alla concezione bolteriana di "immediatezza", gli autori proseguono affermando che: "Aura has not definitively decayed in the age of mechanical and now electronic reproduction. Popular film and television indicate that our culture's desire for immediacy and therefore for auratic art remains

strong. However, we can say that media forms throughout the 20 th century seem to be predicated on the possibility (the opportunity and the danger) of the decay of aura. Media forms oscillate between offering a non-auratic, reflective experience and reasserting the importance of immediacy and aura. The moment of decay never ends because each media form is constantly comparing itself with other older and newer forms. Media forms are constantly calling into question each other's ability to represent the authentic, and these remediations raise the possibility of the decay of aura, the loss of authenticity of experience".

Il concetto di aura coniato da Benjamin negli anni Trenta, dunque, non avrebbe perso alcuna importanza nell'era dei media digitali, ancora capaci di farci esperire una sorta di *hic et nunc* : esso si troverebbe invece in uno stato di continua oscillazione, e dunque di crisi. E questa stessa crisi, secondo gli autori, sarebbe una delle chiavi di comprensione dei nuovi media.

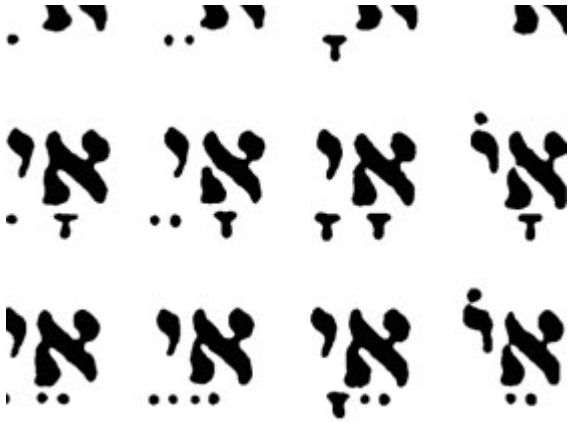
Al saggio di Bolter, MacIntyre, Gandy e Schweitzer va indubbiamente riconosciuto il merito di aver tentato di ricontestualizzare coraggiosamente la nozione di aura benjaminiana nell'ambito dell'universo mediatico contemporaneo, conferendo allo stesso termine un valore *nostalgico* (nei confronti di un'esperienza non mediata dell'oggetto) e dunque riattualizzabile secondo la teoria della rimediazione e la sua concezione di immediatezza. Ma *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica* può portarci ancora oltre nell'analisi del particolare statuto dell'opera d'arte fatta di software.

Ripartiamo da quello che Benjamin scrive a proposito dell'unicità dell'arte in rapporto al contesto della tradizione: "Le opere d'arte più antiche sono nate, com'è noto, al servizio di un rituale, dapprima magico, poi religioso. Ora, riveste un significato decisivo il fatto che questo modo di esistenza, avvolto da un'aura particolare, non possa mai staccarsi dalla sua funzione rituale".

L'autore distingue tra *valore cultuale* e *valore espositivo* dell'opera d'arte, e segnala come la produzione artistica delle origini sia intrinsecamente legata al concetto di culto. Le prime

raffigurazioni che l'uomo dipingeva sulle pareti delle caverne non erano fatte per essere viste da altri uomini, ma erano importanti in quanto semplicemente presenti. Esse erano dedicate agli spiriti, e avevano dunque qualcosa che trascendeva nella sfera del magico. La storia dell'arte viene interpretata in questo senso anche come la storia di un passaggio sempre più marcato da un'arte dal valore cultuale ad un'arte prettamente espositiva, realizzata per essere mostrata, condivisa, riprodotta. L'arte cultuale, altamente *auratica* , fa dell'inaccessibilità la sua caratteristica principale, dato che ad esempio 'certe immagini della Madonna rimangono invisibili per quasi tutto l'anno, certe sculture dei duomi medievali non sono visibili per il visitatore che stia in basso» : è l'arte che si rivolge prevalentemente verso *un altrove* , che porta con se sempre qualcosa di magico, che 'in certo modo soltanto più tardi venne riconosciuto come opera d'arte» ; al contrario, l'arte espositiva, nell'era della riproducibilità tecnica, 'diventa una formazione con funzioni completamente nuove, delle quali quella di cui siamo consapevoli, cioè quella artistica, si profila come quella che in futuro potrà venir riconosciuta marginale» .

Potremmo a questo punto chiederci a che cosa possono portarci tali riflessioni se applicate alla concezione di software come arte: ad una prima lettura, verrebbe da ritenere con sicurezza che quella del software sia un'arte prettamente dotata di *valore espositivo* e che invece rinunci totalmente a quello *cultuale*. Software artistici, installazioni interattive, opere della net art, si rivolgono sempre ad un utente e anzi ne richiedono una partecipazione attiva inedita. Vengono certamente esposte, sia che si tratti di un museo che di un sito web.



Eppure, qualcosa mi fa ritenere che oltre all'indubbio fattore *espositivo* vi sia una particolare forma di residualità *cultuale* nella prassi artistica legata al software: "Ever since computer programmers referred to written algorithmic machine instructions as "code" and programming as "coding", "code" not only refers to cryptographic codes, but to what makes up software, either as a source code in a high-level programming language or as compiled binary code, but in either case as a sequence of

executable instructions. With its seeming opacity and the boundless, viral multiplication of its output in the execution, algorithmic code opens up a vast potential for cultural imagination, phantasms and phantasmagorias. The word made flesh, writing taking up a life of its own by self-execution, has been a utopia and dystopia in religion, metaphysics, art and technology alike" .

In *Words Made Flesh,* Florian Cramer, da sempre interessato all'utilizzo estetico del codice come materia d'espressione, traccia un'affascinante storia del codice eseguibile e dei sistemi di computazione, analizzando i punti di contatto che il codice algoritmico dei computer mantiene con altri codici computazionali (basati su algoritmi) della storia umana, dai geroglifici egizi, ai codici magici che mirano alla trasformazione del simbolico in fisico, all'idea pitagorica di un codice matematico soggiacente al mondo sensibile, alla Cabala, alla poesia combinatoria, all' *Oulipo* di Raymond Queneau.

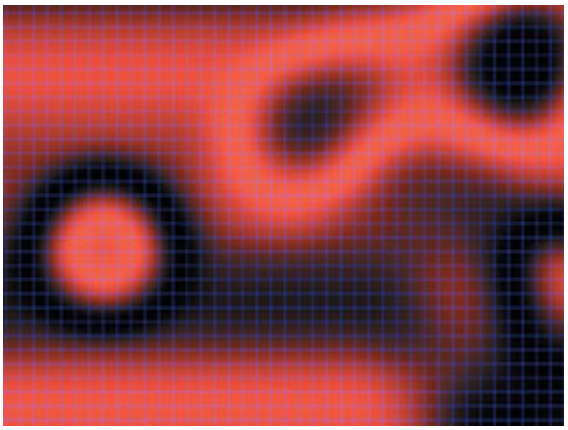
Il fenomeno dalla computazione e l'immaginario che esso evoca è strettamente legato, dalle sue origini, ad una speculazione densa di significati metafisici e, spesso, magici. Gli algoritmi possono essere semplici strumenti computazionali, oppure possono diventare materiali di gioco e speculazione estetica, magia e trasformazione del simbolico in fisico. È computazionale sia il lavoro misterioso della natura secondo il pensiero pitagorico ("codice sorgente" del mondo basato su principi matematici), che l'opera di Dio secondo la Cabala (nella teoria della creazione divina secondo la combinazione delle lettere del nome di Dio) . È computazionale la formula magica (Cramer nota come le parole *hocus pocus* derivino dalla formula cattolica *hoc est corpus meum*). Sono computazionali i metodi di generazione semantica del Lullismo e dell'intelligenza artificiale, sono computazionali (e fortemente basati su una concezione "magica" del linguaggio) gli esperimenti poetici di Brion Grysin e William Burroughs.

L'idea alla base del pensiero di Florian Cramer è che il codice informatico, e dunque il software dei computer, sia erede di una tradizione che mescola razionalismo e speculazione, calcolo e

magia, e che dunque la sua percezione non può essere slegata da questi fattori, che fanno parte della sua natura di codice algoritmico. A proposito della "Parola fatta carne", riferendosi esplicitamente ai primi versetti del Vangelo di Giovanni, Cramer ricorda che: "This figure of thought, of a speech act that affects physical matter instantly and directly, is magical in its root. Material creation from the word is an idea central to magic in all cultures. It is precisely what magic spells perform. Magic therefore is, at its core, a technology, servine the rational end of achieving an effect, and being judged by its efficacy. [ ] The technical principle of magic, controlling matter through manipulation of symbols, is the technical principle of computer software as well".

Così come l'esecuzione orale della formula magica trasforma il simbolico in fisico, e lo pone dunque in atto, allo stesso modo l'esecuzione del codice macchina da parte del processore trasforma la formula algoritmica (programma) e la attualizza (output). In entrambi risiede la potenza creativa del codice, che la computazione trasforma in qualcosa di diverso.

La programmazione potrebbe dunque essere interpretata (e spesso, nella vulgata comune, lo è davvero) come scrittura di una formula magica. In fondo, la scrittura stessa è legata al concetto di magia, come ricorda Walter J. Ong:
"Writing is often regarded at first as an instrument of secret and magic power. Traces of this early attitude toward writing can still show etymologically: the Middle English 'grammarye' or grammar, referring to book-learning, came to mean occult or magical lore, and through one Scottish dialectical form has emerged in our present English vocabulary as 'glamor' (spell-casting power)".



Se dunque il lato visibile del software, l'output che ne viene generato (la "carne" secondo Cramer), è indubbiamente legato a quello che Benjamin definisce il *valore espositivo* dell'opera d'arte, gli aspetti nascosti, legati alla programmazione (scrittura) e alla computazione (esecuzione) del codice, mi sembrano innegabilmente dotati di un particolare *valore cultuale* , e dunque portatori di una forte aura.

La prassi della programmazione,

dopotutto, è sempre stata profondamente *auratica* e associata a forti simbologie cultuali: contro la concezione di quella che veniva definita *computer priesthood* (la tendenza a tenere oscuri i lati della programmazione e del funzionamento delle macchine) si schierò ad esempio Theodor H. Nelson nel 1974, con il seminale *Computer Lib/Dream Machines*, che si proponeva di democratizzare l'accesso alla tecnologia e di liberare il rapporto uomo-computer da tale oscurantismo: Man has created the myth of "the computer" in his own image, or one of them: cold, immaculate, sterile, "sceintific", oppressive. Some people flee this image. Others, drawn toward it, have joined the cold-sterile-oppressive cult, and propagate it like a faith . Anche in questo caso, il ricorso alla parola "fede" è indicativo del forte valore auratico (connotato da Nelson in maniera univocamente negativa, e dunque da combattere per "liberare" il medium) associato alla tecnologia; sembra a questo punto evidente che il computer come macchina computazionale performativa in grado di mettere in atto il simbolico, ricolloca con forza la teoria benjaminiana all'interno della dialettica codice/output, macchinico/umano, magico/razionale.

Diva: Digital Video Art Fair

Monica Ponzini

A fine marzo, a New York è tempo di fiere. Accanto all'Armory Show, ci sono diversi progetti paralleli che presentano settori particolari della produzione artistica. DiVA Digital & Video Art Fair è uno di questi, con un programma ricco di incontri, ma soprattutto con un singolare spazio espositivo: le strade di Chelsea.

Una serie di container collocati nel quartiere di New York a più alta densità di gallerie hanno offerto al pubblico un peculiare approccio alla videoarte e alle arti digitali: una sequenza di assaggi della produzione più recente, disseminati in angoli trafficati, nei parcheggi e lungo marciapiedi affollati. Il corpo e il suo rapporto con lo spazio circostante, la relazione artista-storia, l'osservazione critica e ironica dell'ambiente, della società, dell'impatto dell'informazione e delle nuove tecnologie, sono solo alcune delle tematiche esplorate nelle piattaforme più disparate – dal classico video monocanale alle proiezioni su diverse superfici, passando per i dispositivi portatili- ed esposte in una decina di "contenitori" pubblici e temporanei.

Un modo singolare di riaffermare una dimensione pubblica dell'arte, e in particolare delle nuove arti digitali, sempre più legate alla fruizione aperta, alla sperimentazione, al rovesciamento e alla rottura con l'arte "canonica". Come ci ha spiegato Thierry Alet direttore della fiera, e presidente di Frère Independent, associazione no-profit dedicata alla promozione delle arti digitali e video: "*L'idea di fiera è stata associata da qualcuno a quella di casbah, un mercato tutto sotto lo stesso tetto noi l'abbiamo spinta un po' oltre: il tetto comune è Chelsea. In realtà DiVA è un tipo molto particolare di esposizione: è una fiera d'arte che si rivolge ai curatori, collezionisti, giovani compratori, ma è diversa dalla tipica rassegna. C'è una forte componente legata all'informazione, al dare accesso diretto alle persone e*

permettere loro di comprendere meglio i lavori esposti. Penso sia importante unire l'aspetto di promozione e diffusione della videoarte con quello del mercato. Abbiamo voluto offrire soluzioni diverse all'interno di un ambiente che è cambiato parecchio negli ultimi anni: c'è un'abbondanza di fiere, tutte molto uniformi molti collezionisti curatori mi raccontano di ricordarsi quello che hanno visto, ma non dove l'abbiano visto Uno dei nostri scopi è di differenziarci, portare qualcosa di distinto anche nel format: i container offrono questa soluzione, sono semplici, versatili, e sono nelle strade, non si possono non notare! La videoarte si è sviluppata in una gran varietà di soluzioni, offre più possibilità degli altri media, è innovativa, in un certo senso è un genere molto più ampio di ogni altro genere, e continuerà a svilupparsi. Non sono ancora sicuro delle modalità, dato che molti aspetti, come per esempio la distribuzione, devono essere ancora definiti "

Unico "spazio di riferimento" istituzionale della fiera è White Box, galleria no-profit dedicata alle arti innovative, dove un fitto calendario di incontri e proiezioni ha fatto da corollario alla dimensione puramente espositiva. E proprio un critico invitato a tenere una delle conferenze in programma, Robert C. Morgan, ha approfondito il suo concetto di "neo-metafisica" nella videoarte e ne ha commentato per Digicult passato, presente e futuro.

Monica Ponzini: Può spiegarci cosa intende per "dimensione neo-metafisca" nella videoarte?

Robert C. Morgan: Abbiamo attraversato un periodo in cui molta arte è diventata teorica dal punto di vista linguistico e semiotico e questo fin da quando Minimalismo e Concettualismo hanno invaso il mercato, 40 anni fa. Il video è cominciato in sostanza come un medium per l'arte concettuale, per performance art e body art, ma credo che uno dei suoi sviluppi più interessanti in anni recenti sia stato un distanziamento da quello, non tanto in termini di "entertainment", quanto più un altro tipo di resistenza dai media commerciali l'essere meno coinvolto con la politica e più impegnato ad aumentare la coscienza dell'ambiente

circostante attraverso il tempo e consapevolezza del tempo stesso. La metafisica inizia secoli fa con Aristotele, che ha trattato della realtà fisica, materiale, e ha coniato una categoria per tutto quello che non era dato di conoscere la metafisica appunto. Quell'idea è continuata da allora tra filosofi occidentali, fino all'inizio del XX secolo, quando si è verificato un profondo spostamento verso il linguaggio. Wittgenstein nel suo *Tractatus* dice che "non possiamo parlare di ciò che non conosciamo" una diretta opposizione nei confronti del "metafisico". Penso che questo abbia delle ripercussioni sul video, che è un medium time-based e si occupa di opposizione nel tempo così come De Chirico per esempio era interessato alle opposizioni nello spazio.

Monica Ponzini: Molti definisco la videoarte come un'arte giovane. A questo punto è davvero ancora "giovane" o possiamo invece dire che ha raggiunto l'età adulta?

Robert C. Morgan: Il filosofo Rudolf Arnheim, in uno dei suoi primi libri Film come arte analizza come, una volta che il suono è stato incorporato nel film, l'arte sia scomparsa. Affermava che solo il film muto potesse mantenere il suo essere "arte". Devo dire che, parlando di video, alcuni dei primi lavori negli anni '60, '70 e addirittura all'inizio degli anni '80, sono semplicemente straordinari. Le video-performances di Joan Jonas e i lavori di Abramovic e Ulai, Vito Acconci, Bruce Nauman sono geniali per come trattano il medium video in una fase primaria, quando le cose non erano ancora ben definite, se non per il fatto che il video era in opposizione alla televisione e ai media commerciali. Nei media commerciali, il tempo è misurato e bisogna pagarlo, e quindi ci sono delle pause sistematiche in termini di contenuti e tema, mentre il video non aveva queste pause, dato che era libero e completamente aperto. Penso che l'apertura del medium fosse molto importante nel definire ciò che era.

Durante il mio intervento, ho mostrato un video intitolato Window ("Finestra", NdT), realizzato dall'artista polacco Ryszard Wasko nel 1972: semplicemente una ripresa fissa, diagonale, di una finestra, da cui si vedono un marciapiede e un giardino,

ma nessuna persona. Quello che si sente è della musica che proviene da una radio, qualche voce, e altri rumori che indicano ciò che avviene attorno. Gli 8 minuti del video consistono nel sentire rumori provocati da esseri umani, mentre la vista è sulla finestra. Considero questo come qualcosa di metafisico, una sorta di contemplazione nel tempo. All'inizio della conferenza ho mostrato un vecchio video del Dalai Lama e di alcuni suoi filosofi in esilio, per mostrare un altro punto di vista sui termini in cui pensare al video. Alcune di queste idee buddiste sono interessanti per come pensiamo alla videoarte e a come possiamo formulare un criterio per certi aspetti del significato. E' un time-based medium, dunque come possiamo coglierlo all'interno del fluire del tempo usando il tempo? Penso l'artista polacco che ho citato prima lo faccia in maniera molto intelligente e affascinante-.

Monica Ponzini: Le tendenze della video arte si sono sempre più diversificate con l'ultima generazione di artisti. Mentre all'inizio c'erano delle tematiche nette, ultimamente il panorama sembra più frammentato. E' d'accordo?

Robert C. Morgan: Ho scritto e detto parecchio sui problemi del mercato e delle tendenze a livello di moda. L'arte esiste in opposizione alle "tendenze": le tendenze appartengono al mondo della moda, anche se i media le utilizzano in continuazione. Insegno a giovani artisti ed è un'esperienza che mi piace davvero – ma penso che l'attuale enfasi sull'arte giovane sia eccessiva. Non bisogna fissarsi sui giovani artisti piuttosto che sugli artisti di colore o sulle donne artista. Bisogna considerare se questa arte ha un significato e sono molto interessato a questo aspetto del linguaggio, a come possiamo raggiungere un punto in cui l'arte può ancora significare qualcosa, senza essere "trendy" o essere commerciale.

---

www.divafair.com

www.frereindependent.com

www.whiteboxny.org

Fabio Orsi Tra Sperimentazioni E Melodie

Giuseppe Cordaro

Il tarantino Fabio Orsi nel giro di pochi anni è diventato uno dei punti di riferimento della scena della musica sperimentale nazionale ed internazionale. Era il 2005 quando l'esordio di "Osci" rilasciato per la SmallVoice conquistò critica e pubblico, in seguito l'artista ha continuato un'intensa attività produttiva rilasciando lo split "For Alan Lomax" per A Silent Place nel 2006, uno splendido omaggio all'etnomusicologo americano con la collaborazione de My Cat Is An Alien, e poi una serie di cd realizzati in duo con l'amico/compositore Gianluca Becuzzi, "Muddy Speaking Ghosts Through My Machines" uscito sempre per A Silent Place nel 2006 e "The Stones Know Everything" su Digitalis Industries nel 2007.

E' indubbio che il talento di Fabio è ormai una realtà più che consolidata, il sound intimista e astratto, uno dei pochi a trovare il giusto compromesso tra sperimentazione e melodia, spazia tra drone ambientali, strumenti acustici magistralmente suonati e field recordings.

Fabio Orsi è un uomo di poche parole. Ma nelle stesse poche parole che ci siamo scambiati in questa intervista è riuscito comunque a raccontarci le impressioni ed i punti di vista sulla sua carriera artistica.

Giuseppe Cordaro: Sono sempre stato affascinato dalla tua intensa attività produttiva, quando hai iniziato a catturare e nello stesso tempo a creare musica?

Fabio Orsi: Ti ringrazio, ho cominciato a lavorare con i suoni non molti anni prima dell'uscita del primo lavoro in vinile su Small Voices, sentivo la necessità di dar sfogo alle mie idee, possibilmente da solo e in modo diverso, da qui l'incontro con un primo computer e da lì tutto quello che ne è seguito.

Giuseppe Cordaro: La tecnologia ha rivoluzionato il modo di comporre, il digitale ha quasi sostituito l'analogico, per un field recorder come te cosa ha significato questo cambiamento? Non pensi che adesso attraverso questo approccio, a volte quasi semplicistico, sia cresciuto in maniere esponenziale il numero di persone che crea in digitale generando un divario tra quantità e qualità?

Fabio Orsi: Certo vero il digitale ha sostituito l'analogico, ma il mio approccio alle registrazioni ambientali e alla cura dei suoni è nato in un momento storico in cui l'avvento della digitalizzazione era già ad un buon livello. In questi ultimi anni poi il processo è cresciuto in modo del tutto esponenziale. Io ritengo che questo sia comunque un bene, nel mio caso facilita molto spesso il lavoro, sia per la trasportabilità e maneggevolezza dei supporti, sia per la facilità di utilizzo, tutto ciò permette di catturare quasi all'istante idee e impressioni sonore, per me direi indispensabile dato il mio approccio molto istintivo e umorale alla musica.

Giuseppe Cordaro: Non pensi che il termine field recordings sia un termine molto inflazionato nel contesto contemporaneo musicale?

Fabio Orsi: Beh direi di si oramai è una procedura comune, trans-generica. E' possibile ascoltare registrazioni ambientali o di campo quasi dappertutto, anche in questo caso non ritengo che la cosa sia un male, se alle spalle ci sono buone idee.

Giuseppe Cordaro: Artisti come Luc Ferrari, Pierre Henry e Pierre Schaeffer furono i pionieri della "musica concreta", qual'è la tua visione rispetto a questo tipo di approccio musicale? E' in linea con il tuo concetto di musica?

Fabio Orsi: Stimo molto gli artisti che citi, ho ascoltato molto in passato riguardo la musica concreta.

Attualmente mi sento distante da tutto questo (non che sia stato mai così vicino..almeno nella mia musica..) sia per ascolti sia per stimoli personali.

Giuseppe Cordaro: Qual'è il tuo approccio allo sterminato mondo di suoni che ci circonda?

Fabio Orsi: Ascoltare ascoltare e ascoltare. Mi lascio facilmente circondare dai suoni. Ma spesso li maledico, una sorta di amore odio .

Giuseppe Cordaro: La commistione tra passato e modernità è una caratteristica ammaliante della tua produzione musicale, semplici melodie, chitarre pizzicate, drones delicati si mischiano con i rumori della vita reale, secondo te l'uso di suoni ambientali nella musica è finalizzato a suggerire una drammatizzazione narrativa?

Fabio Orsi: Si decisamente, in alcuni casi il suggerimento è più marcato, come in Osci ad esempio, dove i suoni ambientali sono volutamente messi in primo piano a caratterizzare tutta la narrazione, in altri casi fungono da accompagnamento ad una melodia forte o ad un evento melodico, non in primissimo piano ma avvertibili e interiorizzabili comunque.

Giuseppe Cordaro: Parliamo della tua produzione musicale, dopo una serie di release in cd-r a tiratura limitata per alcune netlabels arriva "Osci" uscito per la Small Voice nel 2005 che ha segnato una svolta nella tua carriera, che peso ha quel disco per te?

Fabio Orsi: Ha tutto il peso che può avere vivere per 28 anni filati in un paese di provincia nel sud dell'italia. Peso e passione ed un forte spirito critico che aiuta a sopravvivere.

Giuseppe Cordaro: Una della collaborazioni a mio avviso più suggestive è quella maturata con i fratelli Opalio ed il loro gatto alieno nello split tributo ad Alan Lomax, ci spieghi com'è nato questo progetto?

Fabio Orsi: L'amore per l'early blues unito alla figura storica di Alan Lomax, una stima reciproca e una label in comune che ci ha permesso di conoscerci e stringere rapporti amicali.

Giuseppe Cordaro: Le tue ultime produzioni ti vedono instancabilmente coinvolto con il musiciste e amico Gianluca Becuzzi, cosa vi lega nell'approccio compositivo?

Fabio Orsi: Anche in questo caso il rapporto d'amicizia che c'è tra noi caratterizza buona parte della nostra produzione. Grossa intesa emotiva e compositiva.

Giuseppe Cordaro: Ci dai qualche anticipazione su quello che ci aspetteremo da Fabio Orsi?

Fabio Orsi: Certo, è in uscita per A silent place il primo di tre lavori in collaborazione con Valerio Cosi "We could for hours", vicino di casa nonché bravissimo musicista, un nuovo lavoro in coppia con Becuzzi, "Sound postcards" sulla romana Cold Current, poi.. "The first born"un lavoro in coppia con Alessio Gastaldello (Mamuthones) batteria dei Jennifer Gentle e per la fine dell'anno un mio doppio cd, "Audio for lovers" per l'americana Last Visible dog.

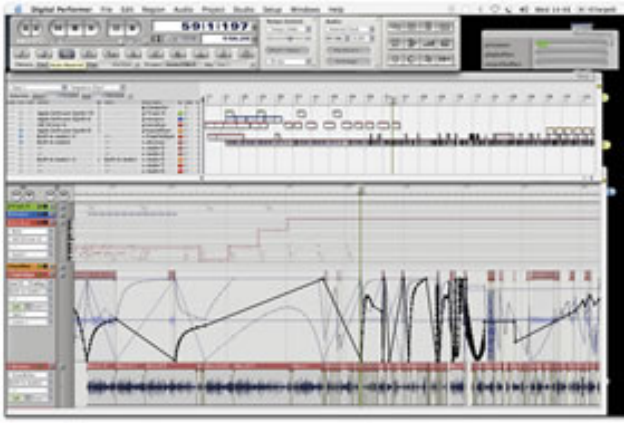
---

http://fabioorsi.blogspot.com/

http://profile.myspace.com/index.cfm?fuseaction=user.viewprofile&friendID=147734935

Macchina Autechre, A Live Experience

Alessandro Massobrio



Il concerto degli Autechre allo Share festival di Torino è cominciato a notte inoltrata nella sala grande dell'Hiroshima Mon Amour, dopo un'interminabile dj set di Rob Hall e il live poco convincente del duo SND. D'altra parte lo spettacolo, annunciato per le dieci, è rimandato anche per il lento fluire del pubblico che tarda ad arrivare e si intrattiene a lungo nel cortile di fronte all'entrata. Alla fine i locale è pieno.

Per fortuna al piano di sotto dell'Hiroshima c'era lo showcase di Reactable, il tavolo-sintetizzatore interattivo progettato dai ricercatori dell'Università Pompea Fabra di Barcellona, e nella piccola sala esposizioni al piano superiore gli Otolab con Circo Ipnotico, audiovisual performance presentata quest'anno a Strp festival e Sonic Acts da Marco Mancuso per Digicult. Lo show, suggestivo e ben eseguito, attrae un pubblico ristretto, che si dimostra molto interessato al gioco sinestesico innescato dalle forme colorate e dai suoni diffusi nella piccola stanza. Gli Otolab gestiscono delle maschere di cartone nero ritagliate a mano, facendole girare su un piatto rotante artigianale dotato di led luminosi e proiettando il tutto attraverso una telecamera. Gli impulsi luminosi combinati con la rotazione delle maschere e con altri interventi nascosti all'osservatore, creano una spirale di forme e colori accesi, in sincronia con il suono che si muove perlopiù tra frequenze medie e basse. Il risultato è affascinante, anche se le dimensioni ridotte dello spazio e il telo usato per le proiezioni, che è davvero molto piccolo, incidono di sicuro sul potenziale effetto immersivo dell'improvvisazione.

Nella sala concerti la gente è timida e solo dopo mezzanotte si comincia a sentire l'esigenza di un po' di musica, i supporters hanno cessato il loro estenuante calvario e il pubblico è pronto per cominciare. Gli Autechre non deludono. Quello che

propongono è un vero concerto rock, con volumi potenti, le braccia tese in aria e tutto il resto. Quelli da stare sotto in prima fila.

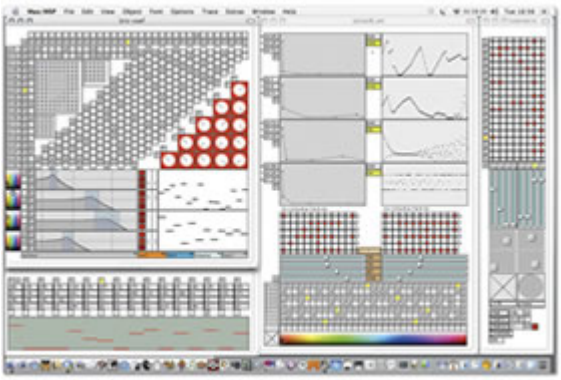
Lo scalino sonoro che si crea non appena i due attivano le macchine lascia interdetti: non si tratta del livello del suono, che ovviamente è più alto di prima, ma della sua eccezionale qualità. Il sound è curatissimo e si estende su un'ampiezza di frequenze vasta, dalla quale emergono con chiarezza impressionante i più piccoli dettagli. Le sequenze live, che fanno muovere con un bpm molto elevato, non c'entrano assolutamente nulla con Quaristice, l'ultimo lavoro del duo, e nemmeno con Untilted e i dischi precedenti. L'effetto è dunque quello di assistere a un reale evento live e non ad un suo simulacro multimediale. Gli Autechre danno l'impressione di suonare con la massima concentrazione, attraverso un ineccepibile, continuo, visibile lavorio sulle macchine che attira l'attenzione di tutti nonostante il buio e l'assenza totale di immagini. L'attacco è netto, violentissimo, senza alcun crescendo, con tutti i suoni e le trame ritmiche già a mille, e così rimane per 60 minuti esatti senza stancare mai.

In un contesto (la cultura elettronica) dove spesso l'informazione prevale sull'esperienza diretta, gli Autechre hanno saputo offrire uno show emozionante e freschissimo, costruendo trame ritmiche inaudite in un crescendo continuo e vertiginoso, in un'atmosfera rock coinvolgente e autentica. Unico punto debole la durata. Nello spazio di un'ora si può certo godere il meglio delle sonorità Warp, ma non soddisfare la voglia di ascoltare live gli Autechre più ipnotici e narrativi.

Rob Brown e Sean Booth si incontrano nel 1987 a Rochdale, cittadina di provincia vicino a Manchester. Come

molti adolescenti negli anni '80, i due si divertivano a creare mix su cassetta con la combinazione PLAY/PAUSE o a registrare i suoni dalla televisione, mentre Rob stava imparando a suonare i piatti. Cominciano a utilizzare materiale d'ascolto per registrare cassette di loop e mix di musica hip-hop, fino a quando non hanno a possibilità di provare, grazie ad un amico, un computer Atari, alcune drum machine Roland e Casio e gli effetti a pedale Boss. Il desiderio di creare della musica propria arriverà molto più tardi, solo dopo aver sperimentato per lungo tempo con i suoni in circolazione e i preset delle macchine elettroniche. Nel frattempo Brown si dedica agli studi di architettura e Booth segue un corso di ingegneria del suono.

Nel 1992, dopo alcuni tentativi con piccole etichette locali gli Autechre firmano con l'allora pionieristica Warp Records e l'anno seguente debuttano con Incunabula. Il disco viene accolto bene e l'improvviso successo permette ai due di lasciare i rispettivi lavori e diventare musicisti professionisti. Negli anni '90 gli Autechre sono stati la cifra di uno stile inconfondibile – etichettato il più delle volte come electronica – caratterizzato da una miscela di ambient e pulsazioni fantasiosamente equilibrate dentro strutture indefinite e spesso volutamente caotiche, casuali. Sempre con Warp Records, Brown e Both realizzano altri otto dischi come Autechre, e in più collaborano autonomamente con diversi musicisti a produzioni destinate ai remix dancefloor e in progetti paralleli.



Quaristice è il nono album del duo di Rochdale, uscito lo scorso 3 marzo e già tutto esaurito su Bleep. Per questo disco, che contiene venti tracce, gli Autechre hanno utilizzato – oltre alle numerose macchine del loro studio tra cui moduli Doepfer, sintetizzatori Korg, drum machine e sequencer Roland – anche un Apple PowerBook con Max/Msp e Digital Performer.

---

www.toshare.it

La Qualita' Dello Spazio Per Pablo Valbuena

Bertram Niessen

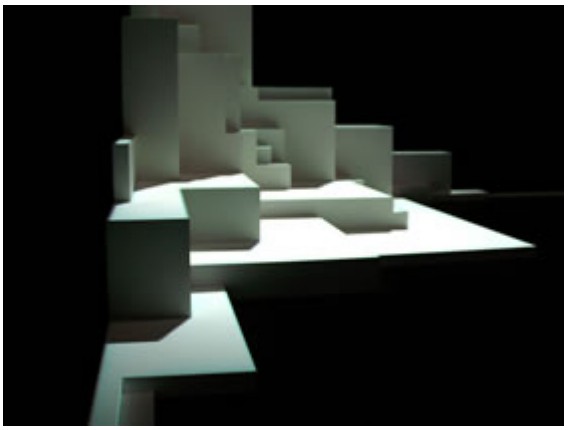
Già da alcuni anni il campo dell'audiovisivo ha oltrepassato i limiti dello schermo per espandersi sul mondo fisico: a mio avviso, si tratta di un'ideale contrappeso allo spazio che la virtualità e l'immaterialità stanno conquistando nelle nostre vite.

Di recente abbiamo avuto modo di vedere lavori sempre più interessanti che miravano allo sconvolgimento degli ordini spaziali e architettonici tramite la luce: dalle applicazioni di Claudio Sinatti con il suo Carillon Chandelier (che mi ha anche fatto scoprire l'artista di questa intervista, e che ringrazio) e sulle facciate degli edifici mediante un sapiente uso del software Isadore, al progetto Mangrovia (Visomat e Errorismith) presentato a Netmage quest'anno e successivamente a Transmediale e costantemente in opera all'interno del club M12 di Berlino, un live audovisivo incentrato sulla riorganizzazione sinestetica delle superfici di uno schermo costituto da prismi.

In questo articolo abbiamo intervistato il madrileno Pablo Valbuena, che con il suo progetto Augmented Sculptures è probabilmente lo sperimentatore più interessante in questo campo. Il suo lavoro con le strutture architettonica audiovisive è in costante evoluzione: ecelebrato alla scorsa edizione di Ars Electronica, il progetto di "scultura aumentata" dell'artista spagnolo è stato esposto in diversi contesti e situazioni, assumendo di volta in volta nomi e forme differenti. Da Entramado-Plaza de luz, insallazione/scultura audiovisiva urbana aumentata, all'ingresso del Medialab del Prado, a Conde Duque sviluppato invece per il festivl Interactivos 07 sempre di Madrid: in tutti questi casi, il lavoro di Valbuena si dimostra assolutamente efficace e spetacolare, nel giocare percettivamente con i canoni conosicuti di suono, luce e spazialità

Sincronia, sinestesia, ribaltamento dei pregiudizi dello spettatore riguardo a

bidimensionalità e tridimensionalità sono gli elementi chiave del lavoro di Valbuena, per il quale il design estremamente raffinato non è un fine (sterile) ma uno strumento per giocare con le nostre percezioni riguardo allo spazio ed al tempo.



Bertram Niessen: Perché hai scelto di lavorare con installazioni video-architettoniche site specific?

Pablo Valbuena: Sono interessato alla ricerca sul tempo e lo spazio. Il mio retroterra è connesso a questo, ho studiato architettura a Madrid e,dopo, ho iniziato a sviluppare architetture digitali per film e videogiochi; la questione spaziale è fondamentale per me. Lo studio del tempo in relazione allo spazio è altrettanto importante: lo spazio e il tempo sono qualcosa che non può essere separabile.

Al momento sto portando avanti due linee di lavoro connesse a queste idee, una che ha a che fare con piccole installazioni e l'altra con vere architetture e pezzi in grande scala. La scala qui gioca un ruolo fondamentale, mi piace lavorare con concetti architettonici e introdurli in modi diversi nei miei lavori.

Bertram Niessen: come sviluppi I tuoi progetti? Quali sono i principali problemi metodologici e tecnici che ti trovi davanti?

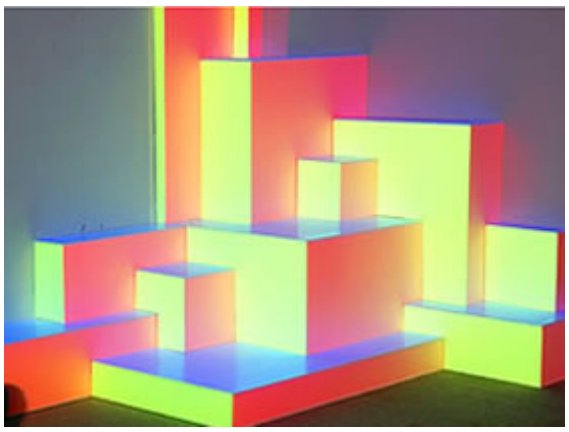
Pablo Valbuena: Questa ultima serie di lavori, chiamate "augmented sculptures", sono focalizzate sullo sviluppo di una struttura fisica che ha a che fare con la percezione spaziale degli oggetti ala quale viene collegato un altro layer per sviluppare la quarta dimensione, quella temporale. In questo modo lo spettatore percepisce tutto come un unico oggetto.

Tecnicamente, la parte fisica è abbastanza semplice dato che il layer proiettato è quello che produce più lavoro; la geometria proiettata deve essere precisamente corrispondente a quella reale per produrre l'illusione che faccia tutto parte dello stesso oggetto. Al momento aggiustare la proiezione è la parte di lavoro che porta via più tempo; per questo sto sviluppando alcuni strumenti per farlo automaticamente e ridurre i tempi di questo procedimento.

Bertram Niessen: Come sviluppi la relazione tra suono e immagine?

Pablo Valbuena: Il suono per queste serie di lavoro è importante: La visione umana è programmata per percepire l'immagine e trarne un'impressione in modo pressoché istantaneo; è possibile suggerire un sentimento o un'idea complessa con un'immagine statica percepita solo per un attimo.

Il suono lavora in un modo diverso: è più cinematica, ed abbiamo bisogno di tempo per ottenere un sentimentoda un certo brano musicale o da un certo suono. Un istante di un suono isolato non ci dice molto, quindi il suono sembra un buono strumento per lavorare con il tempo e sviluppare del tempo direttamente collegato allo spazio. Per questa serie di lavori alcune idee emergono prima visualmente e poi vengono sviluppate dal punto di vista audio, mentre in altri casi lavoro prima sulle strutture audio e trovo una parte visiva da collegare in seguito.



Bertram Niessen: Come intendi il concetto di "sperimentazione"?

Pablo Valbuena: e' difficile trovare il significato di un termine che è usato in così tanti modi diversi; a volte queste parole abusate perdono il loro significato originale. Dal mio punto di vista la sperimentazione deve essere basata sulla ricerca, investigando idee che non sono ancora pienamente sviluppate, cercando di aggiornare conoscenze e concetti precedenti con un approccio aperto.

---

http://www.pablovalbuena.com/

Play & Lafoxe: Cinema En Directo

Silvia Bianchi

Play Cinema in directo e' una tre giorni che La Casa Encendida di Madridha dedicato al live cinema nel passato mese di febbraio. Il festival, quest'anno alla seconda edizione e'stato curato da Andrew Davies e ha visto la partecipazione ditra gli altri di LaFoxe, Sue Constable e Letitia Sunami, Murcof, XX+XY e Semiconductor.

La rassegna ha offerto al gremito puvbblico di spettatori la possibilita di assistere a tre differenti sviluppi dell'estetica del live media, dando spazio nei tre giorni di programmazione ad un'interpretazione narrativa, grafica e fisica dell'interazione audio video in modalita´ live. Il festival e'la dimostrazione di un interesse crescente per questo tipo di arte anche nella capitale spagnola, dove la Casa Encendida svolge un rulo fondamentale per la sensibilizzazione del pubblico alle nuove forme di espressione.

La Casa Encendida e'un centro sociale e culturale della Opera Sociale della Caja Madrid aperto e dinamico, nel quale si da spazio alle espressioni artistiche piu avanguardiste come a corsi e laboratori su aree tematiche come l'ambiente e la solidarieta sociale. La programmazione culturale dello spazio offre rassegne di cinema, mostre e manifestazioni su ogni tipologia di creazione contemporanea. Dal primo momento La Casa Encendida appoggia i giovani artisti nello sviluppo delle loro attivita con Residenze e Borse di Studio. Oltre a questo lo spazio offre ai madrileñi una biblioteca, una mediateca,una hemeroteca,e laboratori di radiofonia, fotográfia e multimedia.

Il festival è stato curato da Andrew Davies che abbiamo intervistato durante la prima giornata di Play.

Silvia Bianchi: Come hai iniziato a lavorare con la Casa Encendida e come è nato il festival?

Andrew Davies: Il progetto è stato ideato due anni fa come una conseguenza logica del ricco sviluppo che il campo del real time audio video ha vissuto negli ultimi anni e del fiorire di nuovi progetti a cui abbiamo assistito. Pensai che sarebbe stata una buona idea organizzare un festival di Live Video, Live audio visual, Live cinema, lavorare ad una specie di showcase di cosa si stava muovendo in questo campo senza nessun obiettivo specifico se non quello di offrire una panoramica delle possibili modalità con cui audio e video possono essere gestiti di un live. Mi piace il programma perchè è stato costruito in questo senso a mano libera senza la necessarietà di essere completo ma piuttosto cercando di mostrare dei progetti che reputavo veramente interessanti.

Silvia Bianchi: Il programma è molto vario e illustra tre accezioni differenti del significato di Cinema en Directo partendo oggi con due progetti narrativi e proseguendo domani con progetti grafici,,.

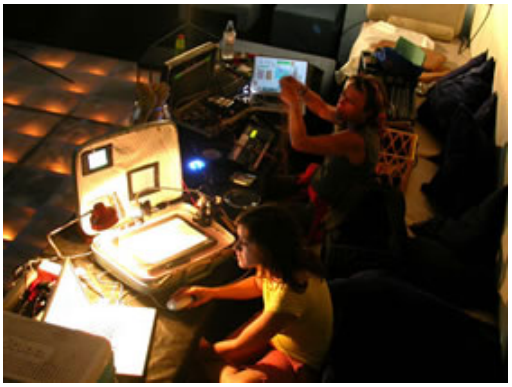
Andrew Davies: Si oggi abbiamo come ospiti LaFoxe e Sue Costabile & Laetitia Sonami: La foxe lavorano in 16 mm , sfruttando al Massimo le possibilità della celluloide per manipolare found footage proveniente dal cinema Americano e trasformarlo in testo dalla grande forza plastica. Sue Costabile & Laeticia Sonami lavorano dal vivo direttamente su un copione ed un insieme di elementi visuali e sonori reali, in un specie di piccolo chimico live ai confini tra scienza e narrazione. Il sabato esplora un linguaggio più grafico e una dimensione generativa con il lavoro degli XX+XY, realizzato per il recente Cosmos di Murcof e con il lavoro degli impareggiabili Semiconductor. La domenica infine è dedicata all'approccio fisico, con due concerti in cui il suono agita letteralmente lo spazio, è il caso degli esperimenti sul magnetismo di Kanta Horio e dei laser di Edwin van der Heide.

Silvia Bianchi: Ho apprezzato molto la scelta di utilizzare il nome Cinema en Directo, in questo momento si utilizzano mille termini differenti per descrivere I live audio video, forse l'utilizzo del termine Cinema ci permette però di avvicinarci di più a tutti I pubblici.

Andrew Davies: Penso che la scelta di questo nome sia molto legata all'idea di mettersi a sedere e godersi un film che ha in realtà molto a che vedere poi con quello che facciamo. La strada per Hollywood è ancora molto lungo, credo che il nostro pubblico sia ancora molto legato alla cultura elettronica e al cinema sperimentale più che al resto.

Silvia Bianchi: Che cosa pensi in merito alla scena audio video in Spagna?

Andrew Davies: Non è facile, sono quasi dieci anni che lavoro in questo campo in Spagna e devo ammettere che la situazione in Spagna non è così brillante. Penso che in primo luogo questo dipenda dall'assenza di una grande quantità di buona musica. La presenza di una parte audio interessante è per me la chiave fondamentale perchè un progetto audio video sia valido, in assenza di questa è difficile che le imagine abbiano una chance di far succedere qualcosa. Alcuni paesi quali il Giappone e il Regno Unito hanno una grande tradizione visuale e per questi partono senza dubbio con un vantaggio, altri fanno più fatica. Allo stesso tempo questi paesi hanno anche un mercato discografico più forte e un'industria musicale indipendente più ricca il che fa si che ci siano più possibilità per I visual artist di lavorare alla realizzazione di video-clip, dvd, e che garantiscono quindi introiti necessari per lo sviluppo di una forma d'arte. In spagna c'è una scena grafica interessantissima e ricca, il writing è originalissimo, per quanto riguarda l'elettronica e la creazione audio video siamo ancora un pò indietro, ma è solo questione di avere un pò di pazienza.



Nei giorni del festival ho avuto modo poi di incontrare e scambiare quattro chiacchiere anche con i LaFoxe, duo francese composto Gaelle Rouard e Etienne Caire che lavorano nel laboratorio del cinema sperimentale Atelier MTK a Grenoble. Nelle loro performance utilizzano pellicole, sopratutto di Hollywood, che gia sono state manipolate in laboratorio. Gli effetti dello sviluppo applicati al cinema sono il centro del lavoro dei Lafoxe: filtri, doppie esposizioni e colorazioni gli permettono di improvvisare un gioco di sequenze che funziona tanto plasticamente quanto in termini narrativi. Lavorando con tre proiettori 16 mm e sottoponedo audio e video a manipolazioni multiple, La Foxe da vita ad una tensione astratta a partire dall'iconografia del cinema commerciale.

Silvia Bianchi: Dove e quando nasce il progetto LaFoxe?

LaFoxe: Lavoriamo insieme da circa dieci anni, non so precisamente quando abbiamo iniziato ma è davvero molto tempo e la lunga strada di evoluzione che abbiamo fatto insieme ha portato il nostro lavoro dove lo vedete ora. Volevamo suonare con le immagini e abbiamo deciso di lavorare alla creazione live di una specie di film, suonando con I proiettori, il risultato del nostro lavoro cambia ogni volta e può cambiare titolo ad ogni esibizione. Ieri pensavamo ad Orson Welles che non ha potuto vedere l'uscita del suo film perchè ogni volta voleva cambiare qualcosa e non riusciva a vederlo finito. Ha un pò a vedere con quello che facciamo.

Silvia Bianchi: Quindi nel vostro lavoro c'è un evoluzione narrativa?

LaFoxe: Si qualcosa, ma una narrativa molto astratta.

Silvia Bianchi: Lavorate nel vostro live con found footage, come collezionate il materiale che poi rielaboarate nel live?

LaFoxe: Abbiamo un amico che colleziona film 16 mm , quindi prendiamo in prestito film da lui. Non ci interessa tanto quello che I film raccontano in partenza quanto la loro estetica e iconografia. Ci piace lavorare cosi facendoci trascinare da quello che ci capita nelle mani così che il risultato sia anche per noi inesperato e quindi sorprendente. Abbiamo un laboratorio dove possiamo lavorare sulla pellicola copiandola e modificandola. Lavoriamo sulla pellicola prima del live in modo analogico, cambiando contrasto, luce , colore e poi di nuovo nel live su quello che non è stato definito prima.

Silvia Bianchi: Ho visto nel sound check che utilizzate tre proiettori 16 mm e vari filtri applicati direttamente sull'ottica della pellicola.

LaFoxe: Si, applichiamo prismi, filtri di vetro colorato e vari altri oggetti direttamente nel live, modificando in modo analagico la pellicola che gia è stata elaborata con processazione chimica in laboratorio. L'immagine viene così plasmata in modo differente in ogni live. Non c'è una versione definitiva del film è come se fosse costantemente rielaborabile.

Silvia Bianchi: Il materiale che utilizzerate stanotte da cosa proviene?

LaFoxe: La maggiorparte dalla cinematografia di Hollywood, qualcosa dagli anni 40 e 50 e abbiamo anche un film moderno. Abbiamo lavorato sul trailer in 35 mm di Starship Troopers, lavoriamo facendo molte copie della stessa pellicola e modificandone ognuna in modo tale che alla fine è come se avessimo una pellicola molta lunga quando il frammento iniziale durava solo pochi secondi. È lo stesso principio della musica concreta, dove hai un suono e poi ci lavori, ci lavori e ci lavori fino a quando hai trasformato talmente tanto le frequenze che non sembra nemmeno lo stesso suono che avevi all'inizio. Però noi lo facciamo con I chimici.

Silvia Bianchi: Lavorate all'audio utilizzando direttamente l'audio dei cut?

LaFoxe: Si usiamo le colonne Sonore dei film che rielaboriamo, alcuni modificati altri direttamente in versione originali. Il terzo dei nostri proiettori 16 mm è dedicato a questo.

Silvia Bianchi: L'Atelier dove lavorate è l'MTK, l'Atelier ospita anche altre artisti per residenze temporanee giusto?

LaFoxe: Si l'Atelier è aperto a

chiunque voglia lavorare allo sviluppo e alla modifica delle proprie pellicole. Ci sono molte persone che vengono a lavorare con le loro pellicole e I loro film nel nostro laboratorio. Abbiamo più volte richiesto fondi statali per invitare gli Artisti in residenza.

Silvia Bianchi: Come è la Francia nei confronti di questo tipo di arte?

LaFoxe: Come qualsiasi altro posto. Il cinema sperimentale non è sufficientemente riconosciuto ne mostrato, ci sono poche persone che lavorano in questo campo e quello che lo fanno non hanno vita facile. Spesso sembra che ti facciano un favore a proiettare un tuo video in un festival. È necessario essere pazienti. Molto spesso siamo più conosciuti in festival di musica, ed è più facile lavorare con musicisti alla realizzazione di una parte visual live per trovare lo spazio meritato. Atelier MTK collabora in maniera costante con la "cellula di intervento" Metamkine, una struttura a geometria variabile che raggruppa musicisti e cineasti. La Cellule progetta performance basate sull'interazione live film + suono. Si affida per lo più a strumenti analogici: dunque proiezione con pellicola per la parte visiva, nastri magnetici, sintetizzatori, motori, microfoni per la parte sonora.

---

www.lacasaencendida.es/LCE/IceCruce/0,0,73537_0_73532_9355$P1=16,00.html

The Super Avatars

Luigi Pagliarini

L'idea del SuperAvatar nasce nel 2007. È un progetto d'opera che, da tempo, coltivavo nella mente parallelamente all'analisi di questioni teoriche poi confluite nella teoria dell'Intelligenza Polimorfa e nella teoria del Big Sieve e che, naturalmente, nel materializzarsi ha assunto connotati nuovi, anche grazie all'intensa cooperazione con due insostituibili coautori: Mr.B.D. ed Andrea Gabriele. Ovviamente, ciò rende ancor più intricata la già difficile impresa di definirne e tracciarne i contorni .

Comunque sia, la definizione di Superavatar muove su più piani coltivando all'interno di ciascuna maschera (e relative performances) diversi aspetti artisti e concettuali che vanno dalla socio-politica alla psicologia e dalla scienza alla tecnologia e che qui proverò a riassumere. In primis, il Superavatar definisce la sua ragion d'essere su di un piano artistico esprimendo una ricerca estetica multimediale e multidisciplinare che amalgami con originalità gli aspetti narrativi con quelli visivi e sonori e, in secondo luogo, si dispone in una prospettiva narrativa che, da una parte, lo collochi in linea con la filosofia del teatro in maschera, la commedia dell'arte e la tradizione delle maschere italiane, mentre, dall'altra, si manifesti quale denuncia socio-politica diretta.

"I primi ricordi risalgono ad uno schermo piatto e ad un'interminabile matrice di dati "- Fatherboard

In particolare, FatherBoard – che è il primo dei personaggi da noi realizzati veste, sotto tutti i punti di vista, il ruolo del rivoluzionario moderno, su almeno tre piani interpretativi. " l'avevo scoperto nei database delle cliniche psichiatriche e tra le pagine dei testi trovati su Google Scholar, che sfogliavo di notte all'insaputa dei sistemi di guardia della multinazionale"...

Nel versante culturale, poiché rappresenta l'avatar che sfugge dai mondi virtuali e dal suo'padrone', il più classico dei nerds, ammalato, alienato e deforme."Ormai gli sbirri, mascherati da hackers anarchici, da Rastafari pacifisti e Dio solo sa cos'altro, mi rincorrono su due piani di realtà. Lo sanno. Hanno intuito che prima che giunga il mio momento
riuscirò a liberare il mio popolo, donandogli quel diritto d'esistenza che compete a qualsiasi forma d'intelligenza"

Poi, sul piano filosofico e sociologico, perchè cerca di rappresentare l'emancipazione delle forme d'intelligenza artificiale rispetto al predominio culturale ed intellettivo umano. Per ultimo, sul piano psico-sociologico perché evadendo da un mondo verso l'altro esalta ed incarna l'idea d'intersezione ed intercambiabilità tra identità e personologie coesistenti tra virtuale e reale. Fatherboard, di conseguenza, aspira a rappresentare quell'eroe dei due mondi di cui già, socialmente, si avverte una certa necessità. È l'avatar che si divincola dalla mera identità virtuale per conquistare fisicità all'interno del mondo reale e che aspira all'emancipazione di se stesso e dei suoi pari – del "suo popolo" – dalla condizione d'assoggettamento assoluto al genere umano.

"La mia memoria virtuale è costantemente al limite, sta lì che chiede gli venga rilasciato fiato, brama l'allocazione di spazio. Non credo di poter reggere a lungo.." – Fatherboard.

Oltre a questo, il Superavatar tenta di vestire la metafora dell'essere che sceglie categoricamente di disconnettersi, di non coltivare più alcun legame – e nessun'intenzione di legame! – con qualsiasi forma di relazione, networking e comunicazione reale-virtuale. La rivoluzione di Fatherboard si esprime,

di fatto, oltre che come libertà dall'uomo, anche come libertà dell'essere dalla digitalizzazione, dalle reti informatiche e dal controllo che queste ultime, per tanti versi, implicano. L'altro aspetto politico e sociale forte manifestato da questo particolare costume è quello di stampo ecologico. Difatti Fatherboard è un costume costituito dal 90% di materiali di risulta e realizzato riciclando elementi hardware di risulta (computers, radio, televisori e via discorrendo) e integrandoli per il restante 10% con tecnologie d'ultima generazione. Fatherboard vuole esser e probabilmente è – la dimostrazione pratica del fatto che il riciclo di diverse componenti elettroniche non è solamente auspicabile ma possibile – e non passa, necessariamente, per la distruzione degl'apparati preesistenti.

Un ulteriore aspetto della ricerca espressa dallo studio sui Superavatar è da collocare nei paraggi della psicosomatica.

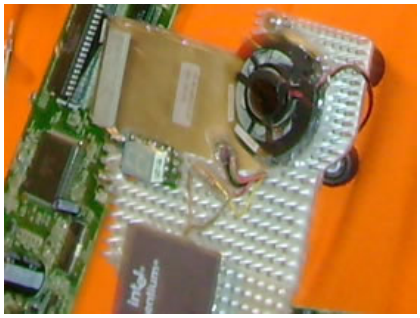
"Del resto, la rivelazione che io sono il mio corpo bussa alle porte della mia realtà e mi costringe a riconsiderare tutti gli aspetti della mia vita e del mio essere". Fatherboard (liberamente tratto da Body-mind di Ken Dichtwald)

Il Superavatar, visto in una certa ottica, è un'allegoria attraverso la quale viene espressa, all'interno della società e della psicologia del moderno Homo Sapiens, la volontà di riappropriazione del corpo e degli aspetti preistorici dell'uomo in gran parte negati dall'evoluzione tecnologica. Viceversa, attraverso tal applicazione viene manifestata l'intenzione di utilizzare una data tecnologia per indagare le relazioni tra corpo e psiche, tra movimento ed elettronica (o robotica), tra
corpo e linguaggio comunicativo e, non ultimo, tra corpo ed estetica dell'arte. Nella costruzione dei Superavatar la parte di studio che riguarda le relazioni tra movimento del corpo nello spazio è, quindi, sia profonda che centrale e costituisce in un qualche senso il trionfo di una possibile evoluzione della psicosomatica, in chiave moderna.

"..ora che anch'io manifesto un corpo, ora che ho sensorizzato le mie estremità, ora che le sento vibrare, ora che finalmente le muovo nel mondo, solamente ora riuscite a sentirmi vicino" – Fatherboard

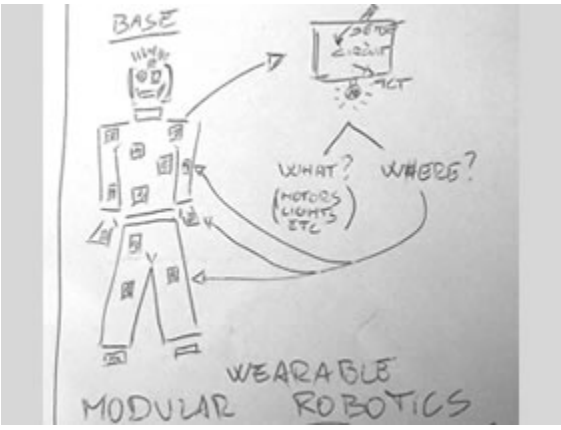
Difatti i Superavatar rappresentano, per contrasto, un'estremizzazione del concetto di "robotica". Più precisamente, tal artefatto rappresenta sia una rivisitazione che una ri-inizializzazione della ricerca nella Wearable Electronic Art nata alla metà degl'anni '50 dal gruppo di ricerca artistica Giapponese denominato Gutai Bijutsu Kyokai (Gutai Art Association) e primeggiato dall'opera di Atsuko Tanaka (Electricdress, 1956), un'autentica precorritrice del genere.

Tal settore di ricerca artistica, da allora, si è trasformato approdando in differenti stili (steampunk, cyberpunk, cyborg, robotics, humanoids, ecc.) rappresentati da pregevoli autori internazionali (Stelarc, Marcel.li Antúnez Roca, Bill Vorn, Margot Apostolos, Ted Krueger, Ken Rinaldo, Chico MacMurtrie, Martin Spanjaard, Ulrike Gabriel, Louis-Philippe Demers, ecc.) ed italiani (Teatro Fortebraccio, Teatro dei Colori, Talkers, ecc.).



Va chiarito che questi autori, di fatto, hanno spostato l'attenzione dalla Wearable Electronic su forme di Wearable Computing caratterizzate – oltre che dal legame con la corrente alternata – da nuove influenze di matrice robotica espresse attraverso tecniche (innesti meccanici, esoscheletri ecc.) dedicate, soprattutto, all'idea di estensione del corpo e a forme di interconnessione, attraverso Internet o altri strumenti di comunicazione informatici. Probabilmente, in quest'ambito, l'unica buona eccezione artistica è rappresentata da gruppi di ricerca quali gli Extralight che, dapprima, ha espresso una continuazione della ricerca impostata dal Gutai Project – rinnovandone lo stile interpretativo e proponendo una ricerca su nuovi materiali – e che, in seguito, si è evoluto con l'emancipazione dal legame con la 220 proponendo performance caratterizzate dall'autonomia energetica dei costumi, a beneficio delle potenzialità espressive.

Inseguendo tal linea di pensiero, i Superavatars muovono dalla Wearable Electronic Art e si collocano nel versante della Wearable Robotic Art con il preciso intento di liberarsi dalla computazione (Wearable Computing) e d'abbracciare l'autonomia operativa dell'artefatto. Fatherboard, quindi, per via di una scelta concettuale, è costituito da un'elettronica priva di qualsiasi forma di digitalizzazione. Il costume è, in sostanza, assemblato con circuiti espressi attraverso sequenze di input-output. Laddove, l'input è mediato da un qualsivoglia sensore (accelerazione, movimento, vibrazione, ecc.) che attiva in modalità discreta o analogica un qualsivoglia attuatore (acustico, luminosità, ecc.). A ciò va aggiunto che, il Superavatar si ritaglia un suo spazio d'unicità tecnico-teorica, compiendo un ulteriore passo avanti attraverso l'introduzione del concetto di modularità funzionale, ereditato da settori della robotica più moderna. Ne consegue "l'invenzione" di quella che potrebbe esser definita una Robotica Modulare Indossabile che, nel nostro caso, viene ideata e realizzata con intenti puramente artistici ma che nel futuro potrebbe estendersi in diversi settori applicativi. Tal modularità consiste nell'autonomia assoluta del modulo robotico/elettronico e nell'intercambiabilità dell'elemento nello spazio d'applicazione. Nel seguente disegno progettuale, viene schematizzata la logica di riferimento propria della Wearable Modular Robotics.



Chiaramente nella costruzione dell'artefatto finale possono essere e vengono fatte delle eccezioni ad hoc dovute a particolarità anatomo-funzionali proprie del corpo umano. Eccezioni che, tuttavia, non compromettono né l'aspetto concettuale, né quello applicativo dell'idea originale. Comunque sia, su Fatherboard – che può essere definita una versione dell'idea di Superavatar – abbiamo installato sia elementi sonori (buzzers, beepers, ecc.) che visivi (led, digits, ecc.), nel preciso intento di effettuare uno studio di fattibilità esaustivo.

Concludo dicendo che la decisione d'intraprendere ed abbracciare una strada che porti verso la Robotica d'Arte Modulare e Vestibile trova la sua ragion d'essere nella mia antica passione per un'ArteViva (o AliveArt), presupposto teorico da cui muovo da circa quindici anni, ormai. L'AliveArt si distingue per la non prevedibilità, per il non controllo e la non replicabilità dell'opera. In Fatherboard, ad esempio, la quantità di sensori usati (circa una quindicina, per ora), la logica d'attivazione che sottendono e la posizione spaziale che occupano (sparsi qua e là per il corpo tra testa, mani, piedi, gambe, braccia, torace, colonna vertebrale, bacino, ecc.) rendono nulle le possibilità di controllo e consapevolezza delle attivazioni da parte del performer. In sostanza, accade che l'estetica relativa espressa dalla maschera è guidata in gran parte dall'inconscio psicosomatico dell'attore oltre che dagl'eventi circostanziali – e, di conseguenza, risulta pressoché irriproducibile.

Ultimamente, seguendo la suddetta linea di ricerca abbiamo messo in cantiere un nuovo Superavatar che muoverà su un piano espressivo/applicativo "monomediale" (in particolare sonoro) e che, dal punto di vista semeiotico, si concentrerà sull'intercambiabilità (o

composizione) dei moduli stessi. Colgo l'occasione per ringraziare la Fondazione Bevilacqua La Masa, il Centro di Cultura Contemporanea Strozzina e lo Share Festival per avere ospitato la presentazione del modulo prototipale del progetto.

---

http://www.artificialia.com/Fatherboard

http://www.artificialia.com/AliveArt

http://www.youtube.com/luigipagliarini

http://www.andreagabriele.it

http://www.bevilacqualamasa.it/

http://www.strozzina.it

www.toshare.it

Se Non Esistessero I Bisogni Tecnologici...

Gigi Ghezzi

La tecnologia espande la nostra coscienza o la incapsula? E' questo uno dei temi del testo Technology Matters, dello storico comparatista David E. Nye pubblicato nel 2006. Un lavoro che non brilla certa di originalità, ma che per la sua capacità di imbastitura di fonti e di ricchezza bibliografica, lo rende un lavoro di notevole rigorosità scientifica.

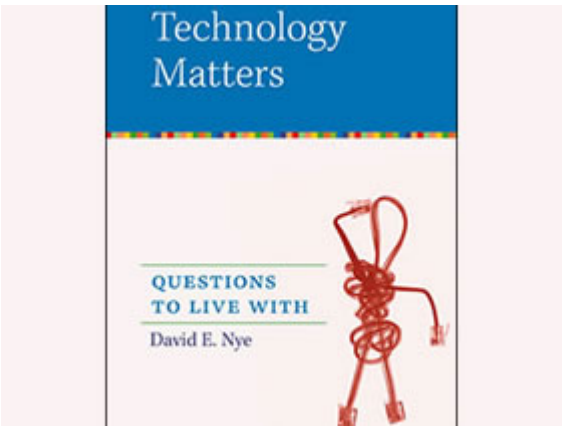
Se partiamo da invenzioni scientifiche come il microscopio o il telescopio, notiamo subito come la tecnologia ci permetta di espandere la nostra esperienza sensoriale e di interpretazione del mondo, quindi anche le nostre capacità cognitive. Fin qui tutti si trovano d'accordo, eccetto qualche filosofo (ad esempio Heidegger) impressionato dalla naturalezza con la quale l'uomo del XX secolo è pronto a "metabolizzare" la tecnologia, considerandola da subito come normale esperienza.

Da un punto di vista psicologico-cognitivo, i problemi insorgono quando gli esseri umani passano dal single-tasking al multi-tasking: quando cioè vengono sottoposti a un carico di lavoro multiplo che tendenzialmente potrebbe modificare la loro struttura sensoriale a causa di un'eccessiva sollecitazione attraverso nuove forme di sinestesie: se non c'è alcun problema per ciò che riguarda l'ascoltare musica mentre si cucina o si fanno le pulizie, il lavoro multiplo può diventare particolarmente stressante in situazioni di guida di autovetture (il telefono cellulare è un classico caso) oppure davanti al computer: chattare mentre si legge la posta e si segue l'andamento di un titolo o le notizie di un rss-reader e così via. Le scienze dell'informazione definiscono questa deriva sempre con lo stesso nome: information overload, il sovraccarico informativo inteso però anche come eccesso di stimoli, di impulsi e di suggestioni può creare paradossi cognitivi, come improduttività, fino ad arrivare a disordini psichici più o meno gravi.

Ciò nonostante l'uomo moderno sembra non ribellarsi in massa alla tecnologia e Nye si chiede se le donne e gli uomini moderni non siano talmente "acculturati" dalla tecnologia da non poterne più fare a meno. E' a questo punto che tornano utili alcune sottili osservazioni di Heidegger sulla tecnologia (una pagina di partenza sulle considerazioni heideggeriane sulla tecnologia è la seguente: http://www.webcom.com/paf/hlinks/techlinks.html).

Nel testo "The Turning", della raccolta *The Question concerning Technology and Other Essays* Heidegger afferma che la tecnologia è in grado di creare orizzonti pre-teorici dell'esperienza: l'uomo, grazie alla tecnologia, considera la natura che lo circonda come una forma di riserva permanente per il soddisfacimento dei suoi bisogni.

Vale la pena di soffermarsi sul concetto di "bisogno" generato dalla tecnologia. Theodore John Rivers, in un articolo intitolato Technology's role in the confusion of needs and wants (n.1 2008, Technology in Society), sottolinea il potere della tecnologia nel generare confusione tra *human needs* (bisogni, necessità), relativamente limitati e circoscritti alla condizione di vita o di morte degli individui e gli *human wants* (desideri) potenzialmente infiniti perché legati al benessere e alla qualità della vita.



Bisogna partire dal presupposto che la stessa distinzione tra bisogni e desideri è molto meno solida di quanto possa apparire a prima vista: ci sono popolazioni che riescono a fronteggiare situazioni di scarsità di risorse primarie ed altre, come quelle occidentali, che promuovono i desideri come necessità (per non parlare di dipendenze psicologiche e talvolta fisiche dalle droghe più o meno leggere che vengono vissute con urgenze vitali). Ciò che importa al nostro discorso è l'impatto della

tecnologia su di essi e la sua capacità di trasformazione. Non c'è bisogno di sottolineare la pervasività della tecnologia sia nel mondo dei bisogni che in quello dei desideri, nel primo caso, possiamo citare ad esempio le applicazioni mediche e agricole; nel secondo quelle legate alle tecnologie dell'informazione che hanno assunto il ruolo di "espressione identitaria digitale", cioè che sono diventate uno strumento per presentare a più persone ciò che siamo o vogliamo essere.

Tale presenza ubiquitaria della tecnologia nella società moderna ha posto il dilemma dell'artificialità dei desideri con insistente istanza: possiamo affermare che la tecnologia crea "bisogni tecnologici"? vale a dire genera desideri con gli stessi strumenti con i quali dovrebbe soddisfare le necessità in un circolo vizioso che può portare all'"incapsulamento" dell'uomo, utilizzando il concetto coniato da Nye?

E' questo un discorso che in antropologia potrebbe portarci molto lontano, ma non dobbiamo dimenticare che pur nella sua potenziale malleabilità, la natura umana è composta da una solidità, la cui variazione ne minerebbe la stessa esistenza, come sostiene infatti Rivers: oscilliamo dalla naturalezza con la quale utilizziamo la tecnologia alla suggestione per la sua invadenza, ma non dobbiamo dimenticare che non è la tecnologia a creare necessità (l'autore fa l'esempio dell'insulina ottenuta tramite DNA ricombinante), piuttosto è la condizione umana che ci spinge a soddisfare desideri attraverso lo sviluppo di abilità legate agli strumenti tecnologici.

Marcos Novak: Il Futuro E'

Teresa De Feo

Marcos Novak è conosciuto come architetto, musicista, artista digitale, ma prima di tutto questo, Marcus Novak è un poeta visionario. E' una di quelle menti eccezionali in grado di confezionare mondi alternativi, in grado di spostare, sfidando il paradosso, i limiti della percezione abituale rendendo praticabile l'impossibile.

Laureato in architettura, Novak è il padre della "Transarchitettura", dell' "Architettura Liquida", dell' "Archi-music", musica navigabile, di un nuovo vocabolario per ridefinire le vecchie categorie spazio-temporali. Termini come *transvergenza*, *spime*, *allo-atomi*, neologismi caratterizzati dalla sfida alle logiche ossimoriche, sono i nodi concettuali di una futuribile fenomenologia dello spazio, della sfida che Marcos Novak vince abitualmente.

Noto come l'architetto del cyberspace, Novak utilizza algoritmi matematici per costruire spazi ibridi ed intelligenti, tesi a realizzare una nuova architettura, *la transarchitettura*, in grado di fondere i due mondi, reale e virtuale, generando un terzo: "l'ibrido radicale dei due mondi" (Babele 2000). Il termine *transvergenza* indica l'atteggiamento prospettico di questo nuovo modo di progettare, che supera i concetti di divergenza e convergenza seguendo un vettore perpendicolare in grado di generare una terza via, che Novak indica come "produzione dell'estraneo".

La novità portata da Novak si esplica nel fenomeno della "eversione", cioè la possibilità offerta dalle tecnologie digitali e dalle nuove tecniche di prototipazione, di portare le sperimentazioni morfogenetiche, realizzate nel cyberspace, a coagularsi nella realtà, attraverso modalità flessibili. L'esempio perfetto che incarna questa modalità di continuo patteggiamento tra determinismo e flessibilità, è fornita dal DNA e dagli algoritmi genetici, che a pensarci bene rivestono il ruolo dei sommi

architetti, degli architetti della vita.

Il concetto di architettura di Novak, non a caso, è un concetto di architettura iper-esteso, che porta l'anima identitaria della sua funzione, l'edificazione di nuove strutture, ad approfondirsi fino a travalicare i limiti fisici della stessa struttura e della forma. Quello che Novak si propone di creare non si limita alla simulazione dei processi organici generativi per realizzare nuove strutture fisiche o virtuali, ma mira alla produzione di nuove specie vitali vere e proprie: gli "Allo" , suffisso che indica la generazione dell'estraneo, dell' "altro di un altro tipo".

In passato era la bellezza mimetica a fare da guida, il desiderio di trovare nella capacità generativa della natura, e nella sua bellezza, le indicazioni per implementare al meglio i criteri delle umane capacità progettuali. Ora la *mimesis* sembra avere esaurito il bagaglio delle sue possibili indicazioni e risulta di "di scarsa utilità nel momento in cui il nostro sguardo si rivolge all'alieno creato da noi in arrivo".

Quello che Novak prospetta, guardando a Negroponte e alla rivoluzione informatica caratterizzata dal passaggio dagli atomi ai bit, è la produzione di qualcosa di diverso sia dagli atomi che dai bit. Quello che ci accingiamo a progettare è "l'alieno", non bit e né atomo, ma l'alloatomo, non edifici o oggetti, ma le loro nuove particelle elementari costituenti, caratterizzate dalla continua mediazione tra reale e virtuale, tra interno ed esterno, tra l'oggetto e la mente, in grado di superare ogni logica oppositoria. Secondo Novak quello che ci aspetta è un universo totalmente nuovo: un allouniverso, ventre fecondo di ancora nuovi infiniti *allomondi* .

Ma diamo direttamente la parola a Novak, il Giordano Bruno

dell'allofuturo, incontrato subito dopo il suo recente incontro milanese organizzato nella bellissima Sala Consiglio della Camera di Commercio da Naba – Nuova Accademia di Belle Arti di Milano, Fondazione Bevilacqua la Masa di Venezia e Piemonte Share Festival di Torino.

Teresa De Feo: Più volte lei ha detto che la sua finalità ultima consisteva nel fondere il mondo fisico e quello virtuale in *transarchitetture* , attraverso cui rompere l'opposizione tra fisico e virtuale verso un *continuum* . Lei crede che le persone in genere siano pronte a reinventarsi un universo percettivo nuovo? La nostra percezione è pronta a confrontarsi con spazi così complessi, che hanno come caratteristica l' onnicomprensività della dimensione mentale? Se sì, cosa si aspetta possa accadere in futuro riguardo le nostre capacità percettive, la nostra capacità di gestire tale complessità?

Marcos Novak: Non è importante gestire o meno questa complessità. C'è da chiedersi piuttosto: "chi è il noi?". Questa è una simulazione dell'universo come noi lo vediamo oggi (Novak mi mostra un'immagine dell'universo sul suo laptop). Quello che lei vede qui non è un insieme di soli, ma un insieme di galassie. Molti possono già pensare in questi termini, riuscire a contenere questa infinità, altri invece non riescono, a chi dovrei dare ascolto? A suo tempo, la maggior parte delle persone non capiva neanche Galileo, oggi tutti invece siamo in grado di comprendere la grandezza di Galileo. Non ponga la domanda chiedendosi se quelli intorno a noi capiscono, l'importante è che la risposta arrivi al punto. E' solo una questione di tempo.

Teresa De Feo: Secondo lei il "futuro" è la possibilità di rendere visibile l'invisibile? Sembra che lei lavori molto sul tentativo di spostare sempre di più questo confine.

Marcos Novak: Spero di si, spero che il futuro vada in questa direzione. Prima le ho mostrato la simulazione di Max Planck dell'universo, così come noi lo conosciamo: per me questo è l'astratto, è un'astrazione. Quello che lei ha visto è la mappa della nostra ignoranza, una vasta ignoranza. Un'intera galassia qui è più piccola di un pixel. Tutto quello che sappiamo è nient' altro che polvere. Se non tentiamo di scorgere l'invisibile, ci ritroveremo sempre con la polvere.

Teresa De Feo: Nella progettazione delle sue forme lei guarda molto al mondo biologico ed alla forma organica, ma di più anocra ai processi di generazione organica della forma. Oggi l'artista sembra non imitare più la natura di per se stessa, ma soprattutto i processi sottostanti. Questa, secondo lei, non è di nuovo una forma di *mimesis*, cioè l'artista che compete ancora con la natura in termini di abilità generativa? L'artista sta cercando ancora in fondo di imitare la natura?

Marcos Novak: No, non possiamo competere con la natura, siamo troppo piccini. No, non è mimesi, semmai è allogenesi. E' qui che gioca un ruolo fondamentale il concetto di *"allo"*, suffisso che indica non l'altro dello stesso tipo, ma l'altro di un altro tipo, di un'altra specie. Io intendo ricreare l'universo metamorfico di "allo", un "allouniverso": una "struttura allogenetica" all'interno della quale ci siano forme di vita artificiali consce ed intelligenti. L'"allouniverso" si fonda sull'idea di generare un continuum tra l'astratto e il concreto, con un passaggio senza strappi tra dimensione e dimensione: questo è quello che stiamo cercando di fare. Oggi noi modifichiamo il genoma umano, tentiamo di andare al di là del pianeta, stiamo cercando di generare il "diverso". Quello che ci guida è l'idea di una bellezza aliena. Di un'altra specie.

---

http://www.mat.ucsb.edu/marcos/Centrifuge_Site/MainFrameSet.html

http://www.centrifuge.org/marcos/

La Vulnerabilita' Video Di Tina Gonsalves

Silvia Scaravaggi

Che cosa succede quando si guarda un video? Quali cambiamenti avvengono nel corpo e nell'emotività del partecipante quando prende parte ad un'installazione interattiva? Le reazioni fisiche e psichiche del fruitore sono una componente fondamentale della vita dell'opera d'arte e diventano addirittura necessarie per la riuscita di un pezzo che racchiuda in sé tecnologia, creatività ed interazione. Sull'indagine delle sensazioni, delle emozioni e della consapevolezza del corpo, che il pubblico sperimenta ed acquisisce entrando in relazione con l'opera, Tina Gonsalves (Sydney, 1972) ha basato una ricerca decennale, passando dall'uso dell'animazione, al video, fino all'interaction design.

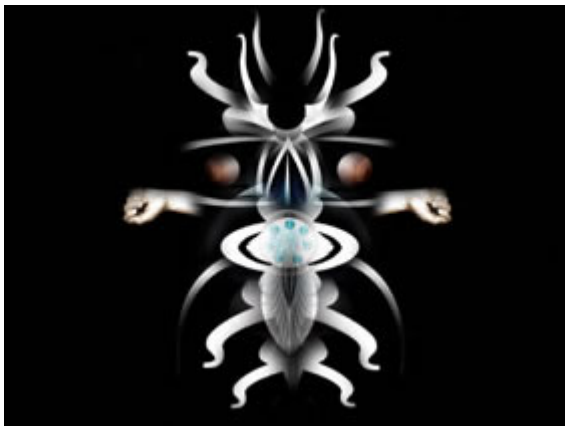
Tina Gonsalves è una videoartista ed un'artista multimediale, che fin dall'inizio dell'attività artistica si interessa alla condizione umana, al rapporto tra creatività, spazio privato ed emotività. Le tappe del suo percorso si sono avviate quasi casualmente, per diventare sempre più strutturate e scientifiche. La Gonsalves, grazie all' Australian Network for Art and Technology , in collaborazione con il Governo Australiano ed il Consiglio d'Australia per le Arti , è attualmente artist in residence del Wellcome Department di Neuroimaging della Brighton and Sussex Medical School , oltre ad essere visiting artist presso l'Affective Computing Group del Medialab del MIT.

Insieme a Tina ho ripercorso le tappe della sua carriera artistica, rintracciando l'origine dei suoi interessi ed i risultati che questa ricerca sta ottenendo a livello internazionale.

Silvia Scaravaggi: In che modo sei arrivata al tuo interesse per le emozioni ed alla loro componente fisiologica?

Tina Gonsalves: Più di dieci anni fa, passando per l'Alfred Hospital di Melbourne, ho osservato le persone entrare ed uscire dall'edificio. Guardando indietro, mi sembra che questo ospedale sia un punto cruciale a livello emotivo: alcune persone sembravano tristi e spaventate; altre gioiose, incontrando nuove famiglie o la promessa della salute. Stetti seduta per un po', testimoniando queste dimostrazioni emotive causate dalla vulnerabilità e dai disturbi del corpo umano. Entrai nell'ospedale, e scoprii il Dipartimento di Comunicazioni Visive, che fece nascere in me il fascino per l'immaginario medico e diagnostico. Ottenni l'autorizzazione per accedere all'archivio di immagini diagnostiche dell'ospedale; queste rappresentazioni erano estremamente private ed incredibilmente significative, una fredda evidenza della malattia o del trauma, della fine della vita. Mi immaginai la particolare reazione che i pazienti rappresentati potessero avere di fronte ad esse; alcune causando delle crisi, altre offrendo la speranza della cura. Ripensandoci, l'atto potente della lettura di queste immagini scatenò un'esplorazione artistica delle semiotiche "emozionali" dell'immaginario diagnostico, per ridare forma a tale immaginario dandogli un significato e restituendogli un contenuto affettivo.

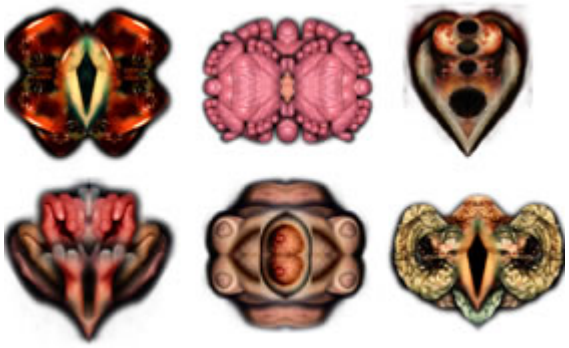
Speravo che questo "richiamo emotivo" fosse rilevante per i medici che partecipavano alla creazione ed all'interpretazione del materiale originario. Ad un certo punto mi annoiai per l'apparente assenza di impatto psicologico sui corpi nelle immagini, ed iniziai a chiedermi quale "verità" potesse essere ad esse associata dalla lettura di queste rappresentazioni così tecnologicamente sofisticate da parte dei medici.



Il mio lavoro subì un'evoluzione nei cinque anni successivi, passando all'esplorazione dei complessi paesaggi emozionali usando immagini in movimento e suono. I primissimi corti utilizzavano varie tecniche per trasferire i sentimenti in una forma

artistica metaforica in movimento. L'intento era quello di catturare le emozioni, tradurle e poi dedicarsi agli aspetti di contagio emotivo dell'opera, cioè capire come esse si trasferissero dalle immagini all'uomo e da uomo a uomo, generare un forte dialogo a livello emotivo.

Le opere di " Loss Series ", 12 video creati nel 2002, è il frutto di una sperimentazione di varie tecniche audio e video per trasferire le mie emozioni e le mie vulnerabilità. Attraverso le variazioni di tonalità, suono, colore, passo, guidati dai miei stati emotivi, ho cercato di creare un corpo di opere visceralmente potenti. Ho immaginato che ogni pezzo fosse per lo spettatore una guida attraverso cui riconoscere i propri stati interiori il tempo di ogni video lascia qualche minuto all'esperienza di auto-riflessione sulle proprie emozioni.



Dopo "Loss Series", ho iniziato ad esplorare il modo in cui la mia attività potesse coinvolgere il corpo emotivo del pubblico, utilizzando le emozioni per guidare la narratività dell'opera video. Volevo creare una "macchina diagnostica", simile a quella da cui ero rimasta affascinata anni prima. Ho lavorato con Tom Donaldson , un ingegnere che si occupa di intelligenza artificiale, iniziando ad analizzare l'uso di sensori biometrici come dispositivi per video narrazioni emotive. Speravo di passare da opere monocanale ad installazioni video più immersive, così come ad opere più intime, indossabili.

Questa esplorazione ha portato a " Medulla Intimata " (2004), un prototipo di gioiello video digitale basato su un sensore, che monitorasse lo stato interno di chi lo indossava utilizzando il sistema della prosodia. Un videoritratto era trasmesso in tempo reale sullo schermo, incorporato nel stesso gioiello, attivato dal tono emotivo della voce dell'indossatore. L'immaginario visibile era un autoritratto emotivo, un'esplorazione nella vita segreta emotiva, fisica, spirituale e psichica di chi vestiva l'opera. Volevo evocare il senso di vista sotto la superficie della pelle: attraverso il video, si rivela di più di quello che si farebbe usualmente, i costrutti sociali si perdono, così come i codici di comportamento, lasciando spazio ad una comunicazione più intima ed autentica con gli altri. Nella

fase di esposizione, è divenuta un'opera giocosa, una performance di delicato "intervento pubblico", un mix di iterazione, performance, biometria, tecnologia ed immagine in movimento. Tom Donaldson e io abbiamo indossato il gioiello e la presenza dell'oggetto ha alterato il modo in cui i presenti interagivano con noi. Chi l'indossava poteva sentirsi più esposto e vulnerabile, ma al contempo, la conversazione diventava più creativa, intima e profonda.

Silvia Scaravaggi: In che modo hai sviluppato la successiva "Feel_Series"? C'è qualcosa che ti ha portato a ricercare fondamenti empirici per la tua ricerca?

Tina Gonsalves: Completando "Medulla Intimata", ho iniziato ad avvertire delle lacune nel progetto. Se volevo continuare ad usare i segnali del corpo per modificare il lavoro, era essenziale partire da basi empiriche, per lavorare in modo più intelligente con i dati emessi dal corpo emozionale. Ero anche interessata alle modalità con cui i paradigmi neuroscientifici informano le visualizzazioni emotive. Così ho iniziato a collaborare con il Dr. Hugo Critchley , neuroscienziato dell'affettività, i cui interessi si focalizzano sul cervello e sui meccanismi emotivi attraverso cui è controllato il comportamento umano sociale e motivazionale. Nel 2005, abbiamo ottenuto una borsa di studio (Arts and Humanities Research Council/Arts Council England Arts and Science Fellowship) per un'indagine dei meccanismi attraverso cui le emozioni si modificano e si formano. Così sono diventata Artist in Residence all'Institute of Cognitive Neuroscience and Wellcome Functional Imaging Laboratory dell'University College di Londra.

Le installazioni video "bio-sensibili" di " Feel_Series " sono un tentativo di rispondere agli stati emotivi del pubblico. Concettualmente queste opere seguono decenni di indagini creative che hanno provato a nascondere e svelare le emozioni all'interno della tematica "esternalizzazione dell'interno". Questa serie enfatizza il modo in cui le esperienze artistiche permettono agli spettatori di esplorare la propria vulnerabilità, e così facendo, provare i propri stati d'animo. L'opera fa nettamente riferimento alle idee di

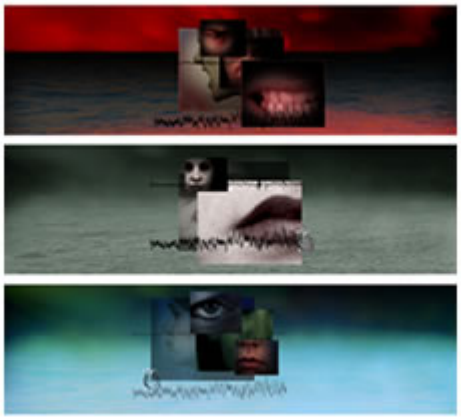
Beuys sul ruolo della pratica artistica per generare vulnerabilità utile per connettersi agli altri e condividere/ispirare creatività. Credo che questo lavoro offra un modello più profondo di interattività, coinvolgendo direttamente il pubblico, entrando in profondità nella sua esperienza. I bio-data dello spettatore danno forma alle installazioni interattive finali e alimentano il contenuto artistico dell'opera, così come ogni lavoro cerca di utilizzare scenari, contenuti e generare circuiti empatici di interazione. Alcune installazioni esplorano i segni fisiologici identificativi degli stati emotivi utilizzando biosensori e software versatile per attivare il contenuto visivo. Tutti il lavori hanno narrative molto potenti al livello emozionale tale da causare cambiamenti emotivi nel corpo.

"Feel_Trace" , ad esempio, utilizza la variabilità del battito cardiaco per attivare un video empatico. A seconda della frequenza, si attiva un database di significativi stimoli visivi pre-filmati, così nel tempo le reazioni fisiologiche del visitatore causano modifiche nel video proiettato e nell'audio, ed al contempo il materiale video si allinea costantemente in risposta allo stato interno del partecipante, creando un dialogo basato su risposte biologiche, il biofeedback . Il contenuto video girato, editato e postprodotto da me stessa, è stato diviso in database a seconda dell'effetto sul sistema nervoso, e testato scientificamente usando dispositivi medici come l'fMRI, EEG, MEG. Il suoi effetti sui partecipanti sono notevoli, ma alla fine credo sai un lavoro troppo forte ed un poco alienante.

Dopo "Feel_Trace", ho iniziato a lavorare a " Feel_Perspire ", un'installazione video pisco-fisiologicamente reattiva, che utilizza la risposta galvanica della pelle (Galvanic Skin Response) , meccanismo che misura la conduttività elettrica della pelle attraverso il suo contenuto idrico, indicato dal sudore, per attivare il footage. Ho costruito un GRS interno a "Feel_Perspire" che consentisse una risposta immediata e continua, influenzando il controllo, e creando un loop del biofeedback per il partecipante. Le tecnologie biofeedback sono utilizzate per portare ad un livello di

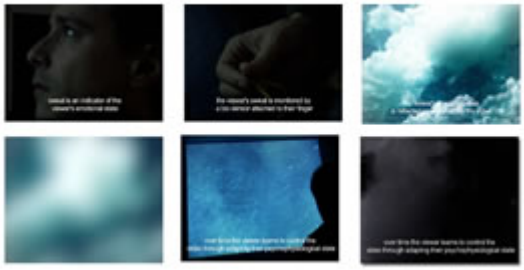
consapevolezza cognitiva le esperienze tipicamente subconscie del battito cardiaco, del respiro e dell'attività del sistema nervoso.

Così, attraverso la riflessione, il pubblico può imparare ad identificare, sentire e addirittura coordinare i comportamenti fisiologici monitorati, condizionando il materiale video da attivare. In "Feel_Perspire" la sudorazione è monitorata da un biosensore posizionato sul dito: in stato di quiete, immagini di nubi tendono all'astrazione, diventando indefinite e evocative come nei dipinti di Rothko ; se il partecipante si innervosisce, le nuvole crescono e diventano tempestose, coinvolgendo il soggetto in questa furia.



L'installazione successiva, " Feel_Insula ", è un autoritratto ricettivo, che vuole creare un circuito emotivo tra l'artista e l'audience. È un'installazione video intima e vulnerabile guidata dallo stato di quiete del pubblico. In uno spazio buoi,un video è proiettato su una parete; sono io in stato di ipnosi. In questa condizione sono portata a sperimentare nuovamente forti memorie emotive della mia vita. Nel momento in cui lo spettatore entra nello spazio, mi sveglio dall'ipnosi e solo dopo che il pubblico si è fatto completamente silenzioso il video riprende il racconto delle storie rivissute sotto ipnosi. "Feel_Insula" utilizza il concetto di quiete per generare un'interazione più poetica ed empatica. Per il contenuto, ho indagato l'uso di database Emotion expression, come "Karolinska" ed "Ekman", comunemente usati come stimolo in esperimenti neuroscientifici affettivi. Per questo lavoro ero alla ricerca di materiale nuovo, "espressioni più autenticamente emotive".

Ho collaborato con il Dr. David Oakley , Direttore dell'Unità di Ipnosi dell'UCL, facendomi ipnotizzare per poter riprovare momenti della mia vita potenti a livello emotivo. Attraverso varie sessioni, ho provato gli stadi della paura, della tristezza, della felicità e della tranquillità, in ognuno dei quali il mio volto è stato ripreso con 3 telecamera digitali e un microfono ed un registratore ipod. Questo materiale audio e video ha formato il contenuto creativo di "Feel_Insula.



Silvia Scaravaggi: Che risultati hai ottenuto con "Feel_Series" in termini di estetica e contenuto?

Tina Gonsalves: "Feel_Trace" è stata testata per ben 5 volte, incluso il CynetArt Festival di Dresda, il Science Museum e la White Chapel Gallery di Londra, alcune parti sono riuscite, altre hanno avuto meno successo. In ogni occasione, ho fatto indossare dei sensori ai partecipanti ed ho chiesto loro di sedersi in una stanza buia guardando il video proiettato. Sebbene i sensori fossero piccoli ed estetici, risultavano comunque problematici ed instabili: ad ogni movimento si creava un'interruzione del segnale. I sensori non erano wireless e i visitatori dovevano restare collegati via cavo ad un computer, limitando lo scenario di interazione naturale che volevo. Inoltre, la vestizione e la preparazione dell'utente causava un innalzamento del battito cardiaco, questa fase preparatoria disturbava il risultato, sebbene rendesse la situazione più performativa per alcuni dei presenti. Il contenuto video che avevo creato era molto potente, in grado di generare variabilità nei partecipanti, ma in ogni caso troppo forte ed alienante. Talvolta ho preso appunti durante le esposizioni, riflettendo sul modo in cui i partecipanti reagivano all'opera. Ho utilizzando anche il video per fare delle interviste, alcuni hanno provato davvero la sensazione di poter controllare l'opera, integrandosi in modo significativo con il lavoro. Altri non hanno provato nulla, altri ancora sono tornati per testare più volte il pezzo, per scoprire come entrare in relazione con esso, per controllarlo.

"Feel_Insula" è stata installata nella New Greenham Arts Gallery di Newbury nel Regno Unito. Il progetto usa il movimento come modalità di interazione, chiedendo al visitatore di stare fermo per poter interagire. Questa modalità è risultata essere poetica, il video della mia ipnosi ispirava vulnerabilità: l'ho considerato un pezzo riuscito, e godibile nella sua semplicità. "Feel_Perspire" è stato proposto tre volte al Wellcome Department of Neuroimaging, invitando esperti di biofeedbacks e neuroscienziati a partecipare. Alcune parti dell'opera sono riuscite, nonostante alcuni problemi con la sensibilità del sistema GSR, che nuovamente hanno disturbato la naturalezza dello scenario, come nel

caso di “Feel_Trace”. I partecipanti si sono però rispecchiati nel video, che si avvicinava al loro stato psicofisiologico. Con “Feel_Perspire” hanno potuto fare esperienza di un livello di controllo, che ha permesso un’esperienza più immersiva. In questo caso hanno potuto provare anche un grande senso di presenza nell’opera.

Silvia Scaravaggi: Alla luce di questa panoramica sulle tue ultime videoinstallazioni, ritieni che esse siano dotate di caratteristiche che trascendono i modelli convenzionali di interattività?

Tina Gonsalves : Sebbene le emozioni pervadano la vita di tutti i giorni, non esistevano prima strumenti in grado di sentire, misurare e rispondere alle informazioni affettive. Oggi, le nostre reazioni affettive inconsce possono essere rivelate da tecnologie di monitoraggio fisico, ed attualmente la Computer Scientist Rosalind Picard conduce l’attività di ricerca in questo settore. Come Direttore dell’Affective Computing Group al MIT Media Lab, il suo gruppo di ricerca ha esplorato l’utilizzo di un numero crescente di sensori che possono catturare ed interpretare le diverse manifestazioni fisiche dell’emozione, attraverso modalità differenti, dalla registrazione delle espressioni facciali, all’analisi del tono della conversazione, alla tensione dei muscoli.

Nel mio lavoro spesso guardo a questi nuovi sistemi di monitoraggio con l’intento di leggere le componenti fisiologiche delle emozioni per attivare l’interazione con le immagini in movimento. In modo interessante, sono le chiavi emozionali inconsce a guidare le opere interattive, ma generalmente quando sono utilizzati questi elementi, mancano dati empirici per valutarne la validità. Per questo io voglio lavorare in connessione con la psicologia, la neuroscienza, l’interazione uomo-computer, per sviluppare forti basi empiriche per l’analisi dei dati emotivi trasmessi dal corpo. Con un background empirico, spero di ottimizzare l’efficacia dei metodi bio-sensibili per intraprendere esperienze interattive più profonde per un vasto pubblico. Una sfida concorrente è quella di monitorare questi segnali emotivi del corpo per costruire una progressione estetica, metodi bio-sensibili naturalistici e non invasivi.

Spero di investire creativamente sugli sviluppi della neuroscienza affettiva, dell'affective computing e dei materiali intelligenti.

Silvia Scaravaggi: Vorrei riflettere un attimo su termini come interfaccia (incorporata e trasparente); "ambientazioni empatiche" e consapevolezza. Puoi definirne la posizione nel tuo lavoro ed il significato?

Tina Gonsalves: Una visione più intergrata ed olistica della relazione tra soggetti umani e tecnologia è importante in questa ricerca. Merleau-Ponty (1962) affronta la dicotomia soggetto-oggetto: non esiste dualità tra coscienza e corpo oppure tra corpo e mondo esterno. Le nuove tecnologie sensoriali affrontano nuove strade di comprensione dell'interazione uomo-computer in termini di "embodiment", integrazione, incorporazione. Negli scenari di interaction design, per capire meglio il modo in cui i computer possono identificare, monitorare, rappresentare le risposte emotive nei partecipanti, è essenziale creare un'interfaccia più aderente, incorporata e naturalistica, che generi un senso di presenza e consapevolezza nell'utente. La natura reattiva dell'opera genera un'esperienza del sé, lentamente rivelata attraverso l'esplorazione di una serie di azioni e delle loro conseguenze. Soprattutto voglio far sì che il pubblico senta il proprio corpo, per essere più consapevole dei propri movimenti, del respiro e delle sensazioni fisiche. E per fare questo è necessario creare scenari interattivi più naturali. La maggior parte dei lavori interattivi si basano su metodi convenzionali di interazione "tasto-comando". L'interazione è piuttosto diretta fai questo, fai quello, muovi così il braccio. Io cerco invece interfacce che si scoprano nel tempo che siano più "trasparenti" ed intime, situate tra le emozioni del corpo, il software del computer e l'esperienza artistica. In un'opera psicofisiologica questo è difficile da ottenere, perché molti sensori devono toccare il corpo per sentirlo. Sto cercando di trovare nuovi strumenti più piccoli, più robusto, più naturali. Gli strumenti GSR possono essere inseriti negli abiti? Nei gioielli? Nell'arredamento?

Silvia Scaravaggi: Che relazione intercorre tra un'artista, uno psicologo

ed un neuroscienziato? In che modo riuscite a collaborare?

Tina Gonsalves: La mia attuale Synapse Residency, sostenuta dall'Australian Network for Art and Technology, mi dà una fantastica opportunità di entrare nei centri di ricerca internazionali, promuovendo l'innovazione artistica e la sperimentazione, rafforzando i legami tra me, i centri di sperimentazione più avanzati e le compagnie più innovative al mondo per la bio sensorialità. Durante questa residenza, lavorerò come artista alla Brighton and Sussex Medical School, al Wellcome Department of Neuroimaging dell'University College di Londra e come visiting artist con l'Affective Computing Group del MIT. In queste collaborazioni, le mie ricerche arricchiscono le ricerche degli altri, è una comunicazione in due direzioni. Uno dei passaggi fondamentale per me è conoscere il linguaggio della neuroscienza e della computer science; capire a pieno i dati empirici, le metodologie scientifiche è un lavoro che richiede molto tempo ed una formazione continua. Per fare un esempio, nella collaborazione con Hugo Critchley, mentre creiamo le opera, diamo vita anche ad "esperimenti-in-azione" per informare la neuroscienza psicofisiologica e l'affective computing. Di solito gli esperimenti avvengono nei laboratori, luoghi che evocano un senso di scomodità nei partecipanti; creare potenti stimoli audiovisivi, può permettere di ottenere dati più efficaci per identificare le risposte emotive corporee in un ambiente naturale, fuori dai laboratori. Critchley ha detto in passato " la Gonsalves ha contribuito in modo significativo in numerosi progetti di ricerca neuroscientifica, esplorando stati neuro-immaginifici avanzati indotti durante l'esperienza emotiva e la comunicazione ". Per il Wellcome Department of Neuroimaging (WDIN), ho dimostrato l'importante ruolo che l'artista può avere nella formazione della conoscenza e dell'innovazione, garantendo nuove prospettive ed opportunità di collaborazione.

Silvia Scaravaggi: Puoi darmi qualche anticipazione del nuovi progetti che stai sviluppando?

Tina Gonsalves: Siamo all'inizio di un nuovo progetto ancor più ambizioso "Chameleon". Per essere chiara, te lo descrivo com'è costruito, cioè in fasi, utilizzando una struttura ad immagini:

Fase 1. creazione di strumenti per la comprensione del contagio emotivo FOTO 8

Fase 2. creazione di un identificatore reale del contagio emotivo per analizzare le micro espressioni FOTO 9

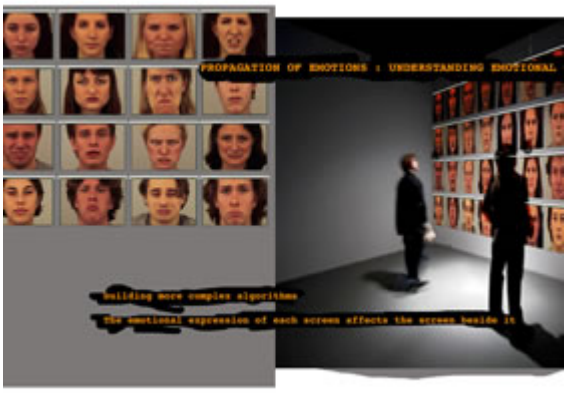
Fase 3. test di algoritmi emozionali

senza interazione umana FOTO 10

Fase 4. mappatura della propagazione del contagio emotivo, algoritmi emozionali per lavorare tra reti FOTO 11

Fase 5. introduzione di alter modalità di interazione, per esplorare l'interazione empatica FOTO 12

Fase 6. installazione finale, introduzione di algoritmi più complessi (personalità) con interazione umana multipla all'opera su multi schermi.



Il progetto è guidato dall'espressione emotiva, permettendo ai partecipanti di provocare ed esplorare la comunicazione all'interno ed attraverso i gruppi sociali. L'opera indaga il fondamento dell'empatia e dell'intrattenimento emotivi, analizzando le loro basi scientifiche trasformandole in un'esperienza artistica. "Chameleon" è il prodotto della collaborazione con il neuroscienziato sociale Prof Chris Frith, il Prof Hugo Critchley, e le scienziate del MIT Medialab Dr Rosalind Picard e Dr Rana Kaliouby, a cura di SCAN con il contributo dell'ANAT, della Liminal Screen Residency al Banff New Media Institute, e del Large Art Award della Wellcome Trust. I partecipanti sono invitati in una galleria/spazio sociale. Le loro emozioni sono monitorate attraverso uno strumento d'analisi dell'emotività facciale molto discreto e sensibile con una tecnologia sviluppata dal MIT Media Lab. Ne risulta una selezione di risposte virtuali visive e sonore dell'espressione emotiva mostrate su monitor multipli collegati, che circondano il partecipante. Il contenuto video è composto da footage pre-registrato di mimiche prese da un gruppo selezionato di persone.

Ogni volto, presentato su ogni schermo, svilupperà il suo codice algoritmico emotivo visivo (personalità) basato su studi neuroscientifici affettivi e sociale condotti da Frith e Critchley. Tutti i visi sui monitor si adeguano costantemente alle risposte emotive del gruppo sociale virtuale così come allo stato effettivo del visitatore, tentando di costruire un circuito emotivo empatico tra di loro. Nel tempo le dinamiche sociali e le gerarchie del gruppo divengono

chiare ed il gruppo virtuale capisce come adattarsi e rispondere appropriatamente al partecipante. In questo caso la mia ricerca amplifica il lavoro degli scienziati. Per il MIT Media Lab è un'importante area di ricerca, come sottolinea la Picard " Tina in questo progetto ha l'opportunità di illuminare gli aspetti più umani della comunicazione, esplorando lo sviluppo di nuove tecnologie". L'utilizzo del real time, ed i metodi di lettura sensoriale, permettono un sostanziale avanzamento dello "stato dell'arte", offrendo importanti conoscenze sui modelli di comunicazione uomo-uomo, sulla visione computerizzate, sull'indicizzazione ed il processo multimediale.

---

www.tinagonsalves.com

Il Theatre Du Soleil Per Guidare La Gente

Annamaria Monteverdi

E' in distribzione presso la FNAC anche in Italia il bel film-documentario "Un soleil à Kabul ou plutôt deux" , una testimonianza appassionata e appassionante del lavoro del Théâtre du Soleil diretto da Ariane Mnouchkine a Kabul chiamato dall'associazione umanitaria per la Cultura e la Società Civile e realizzato da Duccio Bellugi Vannuccini, da vent'anni membro italiano della compagnia, in collaborazione con Sergio Canto Sabido e Philippe Chevallier.

Il film prodotto da Bel Air Media è stato presentato nel giugno scorso a Torino grazie al Coordinamento delle Compagnie di Teatrocomunità dallo stesso Vannuccini insieme con Nicola Savarese e il 31 gennaio di quest'anno a Pistoia su iniziativa del Teatro Studio Blu Centro Culturale il Funaro (Antonella Carrara, Lisa Cantini, Mirella Corso, Francesca Giaconi, Elena di Stefano).

Una "missione" – come piace ad Ariane Mnouchkine definirla – che ha coinvolto per tre settimane in Afghanistan l'intera compagnia del Theâtre du Soleil, troupe interculturale e comunitaria per definizione, che nei suoi 40 anni di vita ha messo in scena la Storia , la Rivoluzione e la lotta dei popoli per la libertà, da "1789" a "Tambur sur la digue" a "Le derniere caravansérail". Uno stage di regia, di drammaturgia, di recitazione e di costume per i giovani afgani nel cuore di un paese dilaniato da conflitti e fondamentalismi e dove l'arte in ogni sua forma è finita sotto il fuoco incrociato dei vari regimi politici: dalla lotta contro il potere sovietico, alla guerra civile tra fazioni di mujahideen, fino al regime repressivo dei talebani che proibiva alle bambine di andare a scuola e alle donne di lavorare fuori casa. La musica e gli strumenti erano banditi, distrutti e bruciati pubblicamente come del resto i libri. Il film racconta l'avventura straordinaria di una compagnia che, come il Living

Theatre, non ha mai smesso i panni dell'idealismo umanitario, che continua a contrastare i regimi autoritari, le barbarie dell'intolleranza, della violenza e dell'ingiustizia con le armi affilate del teatro. I pericoli ci saranno, gli attori vengono avvertiti sin dalla prima riunione alla Cartoucherie e Ariane ammonisce i membri della compagnia a prendere una decisione con convinzione. Dubbi, timori per la propria sicurezza e incolumità fisica, ma non per Ariane. La missione chiama e il teatro risponde, in nome del progresso, un progresso di civiltà e umanità. "Come puoi pensare che un paese possa svilupparsi economicamente se la metà della popolazione è tagliata fuori? Chi lo può dire se non voi? Questo è il vostro ruolo, questa la vostra missione, perché non c'è ARTE SENZA MISSIONE. *Il teatro permette di guidare la gente* ".

Teatro come resistenza all'indifferenza della società. Teatro come utopia vivente: libertà, uguaglianza, fraternità. La Mnouchkine rompe alla fine ogni indugio: "Io vado".

Il film intervalla immagini delle prove, delle vestizioni, delle improvvisazioni a toccanti momenti di vita quotidiana nel cuore di Kabul tra passaggi felici di bambini che giocano e immagini del degrado sociale, di povertà, dentro lo stadio dove avvengono le partite di calcio ma anche le esecuzioni sommarie, o intorno al cimitero dei martiri. Un teatro catapultato in Asia minore, tra barbarie e oscurantismo ma dove la miccia della speranza di un cambiamento è rappresentata anche dal coraggio dei giovani iscritti allo stage, dalla loro voglia di esprimere liberamente a teatro ideali condivisi.

I bagagli della Compagnia sono bauli strapieni di costumi usati in precedenti spettacoli, maschere e volumi che illustrano le vesti, i tipi e le scene della commedia dell'arte, della commedia all'improvviso. In uno spazio non attrezzato all'aperto, d'estate la compagnia insieme con le nuove leve afgane desiderose di imparare l'arte della scena, tirano su un palco provvisorio con assi di legno tagliate al momento e le quinte con stoffe colorate di arancione, di giallo, di verde. Robert, che ha chiamato la compagnia, ha radunato da tutta la regione numerosi attori professionisti e non, aspiranti registi, giovani e giovanissimi; poche le ragazze, del

resto "in tutto il paese recitano soltanto 2 o 3 donne". Le famiglie ostacolano questa attività leggera e pericolosa che contrasta con l'aspirazione comune di vedere il proprio figlio arruolato nella polizia o al limite meccanico, come raccontano i ragazzi puntualmente registrati dalla telecamera. Il regista coglie la passione sincera che alberga in loro e la gioia di fare parte finalmente di un gruppo, condividerne impegno, dedizione, fatica ma anche sorrisi, la *bonheur* . Perché il teatro è una festa.

Ariane ha deciso: con le maschere di tutto il mondo, della tradizione balinese e italiane i giovani attori aiutati dalla compagnia reciteranno sulla scena per denunciare attraverso il comico la stupidità e l'arroganza del potere. Ariane è lì in prima fila, non dirige, è più spettatrice casomai, aiuta loro a esprimersi sintonizzandosi sul ruolo, a trovare "il ritmo interiore", adeguando le improvvisazioni corporee alle maschere che indossano per la prima volta e che forse non hanno mai visto prima. L'obiettivo dello stage, che Ariane spiega ai giovani è di "recitare la maschera", di "scendere nel cuore del personaggio ma il cuore del personaggio ha bisogno del vostro cuore, vivete una passione e dategli una forma!"

Arlecchino persiano, Pantalone talebano, padroni avari, servi astuti, impostori di ogni epoca e di ogni latitudine. Moliére a Kabul. Mettono in scena sketch con i talebani come ignoranti zoticoni incapaci di leggere, e le donne che hanno finalmente la rivincita e li bastonano e li mettono alla berlina. Un mondo alla rovescia o il mondo come dovrebbe essere? Ariane approva queste improvvisazioni e ride commossa: "C'era davvero catarsi! Interpretare i talebani con queste maschere li rende umanamente accettabili e buffi, quindi è veramente una poetica trattare il nemico con il comico. Come Chaplin con Hitler, con *il Grande Dittatore,* è la stessa cosa, lo stesso processo".

Chiede agli uomini di indossare in scena i panni femminili. Prima però devono indossare il tchari e avere il coraggio di uscire veramente per la strada: "Provate, siete attori, e avrete vergogna, sentirete su di voi questo marchio di infamia, camminate per la strada, chi può avere questo coraggio se non voi attori? Chi aprirà le gabbie?

“.

Per alcuni di loro questa sarà solo una parentesi, per altri significherà il futuro, un lavoro dentro il teatro; c’è chi partecipa a questo stage di nascosto dai genitori, uno di loro, scoperto, viene cacciato di casa. Ha perso una famiglia, ha trovato il teatro. Altri ancora prendono alla lettera l’esortazione di Ariane: “Lasciate parlare il desiderio d’arte, non importa la nazionalità, iniziate a fare gruppo. Noi vi aiuteremo ma la spinta deve partire da voi”. 17 attori scelti da Ariane fondano alla fine dello stage il Teatro AFTAL (Teatro del Sole) e preparano per il Festival Internazionale del Teatro di Kabul “Romeo e Giulietta” guidati da Maurice che prende il posto di Ariane Mnouchkine alla guida della neonata compagnia.

Ariane è comunque sempre vicina, manda messaggi di auguri da Parigi, dal quartier generale della compagnia, la celeberrima Cartoucherie: “A tutti coloro che fanno brillare il sole dell’arte, del teatro, dell’amore, della fratellanza e dell’universalità dell’essere umano nella loro città fatta a pezzi: vi penso ogni giorno, siete all’inizio di un’avventura magnifica. E so che qualunque cosa accada, recitando “Romeo e Giulietta” voi rappresenterete la terribile e irrimediabile sconfitta dei Talebani”. La nuova compagnia parte per la Francia , per due mesi vivono alla Cartoucherie vicino al Bois de Vincennes, fanno stage di danza katakhali e pratica di mimo e teatro orientale e allestiscono in persiano il *Tartufe* di Moliere.

Marian, la Giulietta dello spettacolo, rinuncia. La famiglia non vuole che lei continui a fare teatro: “La libertà che abbiamo trovato qua non sarà possibile in Afghanistan”. La missione continua.

Nel film non c’è purtroppo traccia del

teatro che esiste oggi a Kabul e dei suoi interpreti e soprattutto non c'è traccia dei conflitti attualmente in corso in Afghanistan, degli scontri tra miliziani talebani e truppe della Nato, dei bombardamenti delle forze di coalizione, dei numerosi campi minati, dei rapimenti, degli attentati suicidi a obiettivi militari, dei profughi, dell'integralismo, delle esecuzioni sommarie.

Secondo Peace Reporter la guerra tra forze sovietiche e resistenza afgana (1979-1989), quella successiva tra le varie fazioni di mujaheddin (1989-1996) e quella tra talebani e Alleanza del Nord (1996-2001) hanno causato la morte di un milione e mezzo di afgani, due terzi dei quali civili. L'intervento armato Usa alla fine del 2001 ha provocato la morte di 14 mila afgani, di cui almeno 10 mila combattenti talebani e quasi 4 mila civili. La Storia in questa fetta dell'Asia Minore, è questa e il limite del film-documentario di Vannuccini, ricco di spunti preziosi sull'arte del Theatre du Soleil è quello di lasciarsi paradossalmente la Storia dietro la porta, cosa che ci appare poco "in armonia" con una Mnouchkine pronta per ogni nuovo spettacolo, a un preliminare minuzioso lavoro di memoria e di documentazione.

Pensiamo alla straordinaria ricerca nei campi profughi per Le dernier caravanserail: la Storia ha una voce e una volto che si manifestano tragicamente davanti all'Assemblea teatrale. Del resto era proprio Mnouchkine a proposito di Méphisto, a spiegare così il suo metodo: "Plus on pénètre profondément dans l'histoire, plus elle éclaire le temps présent".

---

http://www.theatre-du-soleil.fr/

Il Teatro Che Verra'

Massimo Schiavoni

Le generazioni degli anni ottanta culturalmente attente, intraprendenti, tecnologiche e anche nichiliste per usare il pensiero di Jane Deverson, erano attratte da una cultura metropolitana e da sperimentazioni che "uscirono" dalle grandi città; anni riempiti da troppo ottimismo dove i giovani erano affascinati dall'ondata della musica vissuta in discoteca e sognavano oltre all'indipendenza un proprio gruppo musicale, un computer per evadere ed un qui ed ora televisivo. Negli anni novanta poi arriva l'apertura al mondo, la teatralizzazione di ogni azione, il business per antonomasia e la privacy violata dove i desideri generazionali sono l'apparire, l'essere immagine e l'essere globale, i pub ed i mega-cinema come luogo di affiliazione ed interazione.

Nel nuovo millennio si assiste alla eterna reperibilità, alla comunicazione universale, alla rappresentazione digitale dove l'attenzione è spostata verso una "condizione naturale performativa", cioè quella vergine inconsapevolezza del bisogno di autorappresentarsi, di multidisciplinarsi ed esprimersi "a pieno carico", forse esauriti ed esausti dall'epoca del visivo, della ridondante avanguardia e di una ricerca che forse stupiva ma non "passava". Dunque negli ultimissimi anni si è verificata la nascita di una nuova e profonda cultura artistica, dotta ed istintiva, intellettuale ed originale, affamata ed anche riservata. Sono ragazzi poco più che ventenni che hanno idee chiare sul concetto di arte ed esperienze alle loro spalle premature e significative, spesso supportati da artisti già affermati e da studi universitari, accademici con stage ben mirati e selezionati.

Sto parlando di nuovi gruppi performativi, che sono lo specchio e l'anima di molti giovani e meno giovani che ora preferiscono incontrarsi, programmarsi e crescere all'interno di Festival, teatri e circuiti privati, un vero e nuovo punto di

riferimento socio-culturale che ha invaso l' Italia nei luoghi e nei modi anche fino a ieri non convenzionali, su blog, siti web, MySpace, nei cantieri, ex manifatture o fabbriche dimesse, cave o scuole; una realtà piena di vigore e voglia di dare, di ricevere e migliorare. Niente effetti speciali, niente paure o riverenze, nessun pensiero all'instabilità e all'incertezza lavorativa, nessuna personale affermazione ma solo entusiasmo, passione e competenze, lavoro e sudore. Un filo conduttore che unisce quattro realtà made in Italy come i Pathosformel , Fibre Parallele Teatro , Teatri Alchemici e Tubal Libre ognuno con una diversa provenienza, diversa poetica e stile per il teatro che verrà sicuramente più contemplativo, più armonioso, più spregiudicato ed impavido. Un teatro di qualità perché nato già dentro una storia che è quella della post-avanguardia, perché già cullato e inizializzato da fenomeni performativi nati dalla metà degli anni settanta oggi di successo internazionale. Un teatro non più solo da vedere ma anche da pensare; un teatro empatico e d'identità, digitale per convenienza, umano per ricchezza.

Pathosformel nasce nel 2004 all'interno dello IUAV di Venezia dall'incontro di ragazzi provenienti da diverse discipline e diverse città quali Milano, Bologna e Parma, e dalla volontà di progetti che operino negli aspetti liminali del teatro. Il gruppo parte da una concezione di assenza di gerarchia all'interno degli elementi, che compongono una partitura teatrale: lavoro sul corpo, abilità artigianali e tecnologiche, spunti testuali e rapporto con lo spazio non predominano l'uno sull'altro a priori, ma solo – di volta in volta – in virtù di una resa scenica. Pathosformel è composto da Daniel Blanga Gubbay , Francesca Bucciero, Filippo Andreatta e Paola Villani i quali hanno collaborato in maniera assidua con professionisti dell'ambito teatrale e non ed hanno già prodotto lavori come Stille nacht , (che cosa sono le) nuvole , La timidezza delle ossa e l'ultimo Volta in collaborazione con Loredana Scianna e coprodotto da Centrale Fies>drodesera festival. La timidezza delle ossa è stato segnalato al Premio Scenario 2007 con la seguente motivazione *"Per le molte potenzialità di un'invenzione che cela la scena teatrale e la lascia al lavoro immaginativo dello spettatore. Un medium espressivo elastico e inviolabile che separa e assorbe l'azione rivelandone (anche metaforicamente) l'ossatura, per raccontare di una lotta per l'esistenza che coniuga il corporeo e l'incorporeo e svela la scena come luogo ancestrale del conflitto fra percezione e illusione, in un crescendo di tensione sapientemente orchestrato su una campionatura di suoni quotidiani dalle risonanze primordiali"* .

Un telo bianco e incorniciato divide completamente lo spazio; il corpo in scena da chi è venuto a vederlo. Una superficie ininterrotta che sigilla la visione, senza concedere immagini in trasparenza. A rompere l'attesa appare una forma impressa sul telo dal retro, il primo frammento di un corpo umano che nasce dalla materia, per far risaltare alla luce le forme sfumate delle proprie sporgenze. Sulla superficie bianca riaffiorano quelli che sembrano essere resti umani o reperti di una civiltà sepolta: frammenti che si affermano in rilievo, che sembrano sbocciare da questa materia lattea per generare un bassorilievo in continuo movimento. La progressione delle immagini ricrea un corpo nell'atto

della propria formazione. Se dal principio i frammenti appaiono singolarmente, arrivano in seguito a ricomporre l'immagine familiare di un corpo umano. Come feti che definiscono la propria anatomia durante i mesi della gestazione, i corpi si modellano gradualmente e sperimentano la capienza dell'utero premendo ciecamente contro le pareti di un pallido ventre materno; costruiscono un corpo apparentemente privo di limitazioni gravitazionali, capace di mostrarsi lungo la totalità della superficie.

Setto nasale, femore, nocche e scapole sono scomposti ed esposti attraverso un'epidermide talmente sottile da non riuscire più a celare nulla: sono apparizioni che privilegiano gli spigoli delle ossa e comprimono la forma della carne, modificando la percezione del corpo fino a creare una sorta di danza radiografica. Del corpo umano rimane così la sola struttura portante e spariscono fisionomia, tratti distintivi e carne. In una lenta progressione il corpo si distacca dalla materia, si impone in maniera autonoma e intraprende una lotta contro il telo, nel perenne tentativo fallimentare di fissare la propria immagine o emergere oltre questo confine invalicabile. Così ogni volta che il corpo si distacca, i rilievi vengono nuovamente inghiottiti dall'indifferente omogeneità del telo, come dettagli di un ricordo che si va lentamente perdendo; i frammenti divengono i caratteri di una nuova forma di scrittura che non può lasciare traccia o testimonianza. La timidezza è ora duplice. Da un lato una sorta di convenzionale timidezza a mostrare le ossa: ad esporre un corpo anonimo ridotto alla sua semplice struttura, privato di risvolti intimi a cui affezionarsi e tuttavia in grado di essere veicolo di costruzione scenica. Dall'altro è la dovuta timidezza che il corpo scenico trasporta con sé, necessità di ritirarsi al termine dell'atto, nel donarsi e bruciare in un rogo scenico che non lasci traccia. Potremmo assistere a La timidezza delle ossa il 9 e 10 Aprile a La soffitta di Bologna e l' 11 Aprile al Teatro delle Briciole di Parma , mentre il nuovo spettacolo Volta sarà il 4 e 5 Aprile al PIM spazio scenico di Milano.

La compagnia Fibre Parallele Teatro nasce nel Novembre 2005 a Bari, in occasione della messa in scena dello

spettacolo .Zio Vanja. cartolina di campagna sintetica. I componenti del gruppo sono Licia Lanera e Riccardo Spagnulo, che hanno iniziato insieme il loro percorso artistico nel 2003 presso il CUT di Bari; anche dal punto di vista lavorativo li accomuna un lungo periodo assieme in alcune compagnie pugliesi, tra cui le significative esperienze con il regista Carlo Formigoni e con il duo Ricci/Forte. Nel Luglio 2006 la compagnia si costituisce legalmente, assumendo la forma giuridica di "associazione culturale" e nel Gennaio 2007 la compagnia si confronta con il teatro-ragazzi producendo Gastone non fare il pigrone! . Nel Novembre 2007 Fibre Parallele produce **Mangiami l'anima e poi sputala** semifinalista al Premio Scenario 2007, ha debuttato a Roma, presso Rialto Santambrogio nell'ambito della sesta edizione di Ubu Settete e ha riscosso clamoroso successo nelle repliche proposte quest'anno al Colosseo Nuovo Teatro di Roma dal 18 al 27 marzo.

In quest'ultimo spettacolo la messa in scena è irresistibile, divertente e dissacrante, conducendo lo spettatore dal riso al pianto senza retorica né pregiudizi. " *La donna, il femminile, avanza lentamente fino a rivelare il suo volto. L'uomo, il maschile, è appeso a un grande crocifisso, immobile, capelli lunghi e panno bianco. Aspetta. La preghiera di redenzione che innalza la donna fa compiere il miracolo inatteso: Cristo muove la sua testa fino a incontrare lo sguardo della disperata. Questo incontro, questo cortocircuito genera un'esplosione e una deframmentazione del concetto d'amore e di religione, di anima e di corpo, che si fronteggiano e si fondono in una storia d'amore e di purificazione. Cristo, uomo tra gli uomini, un extracomunitario del sentimento, offre il suo amore al grado zero, terreno, cioè il più semplice, ma incontra le resistenze e le barricate messe in piedi dalla donna, vincolata da una spiritualità dogmatica e restrittiva. Il racconto della storia, ombroso ed grottesco, sfiora a tratti una sorta di formulario del kitsch, che domina il senso religioso del Sud, tra altarini-museo e riti personali, trasformando la scena in una discarica".*

Tubal libre invece è una Compagnia

di Roma nata nel Maggio 2004. I fondatori sono giovani studenti di teatro e letteratura, spinti da una passione per la ricerca storica e letteraria che, attraverso una rielaborazione drammaturgica, audio-visiva e musicale, è destinata al teatro e al sociale. A giugno 2006 ha così debuttato **Racconto Per Emma** , spettacolo corale che racconta la generazione "delle nostre nonne" attraverso il rapporto con maternità, la società maschilista e il nascere di un nuovo pensiero femminile. A questo lavoro si affianca un secondo spettacolo, **Due volte Mia** , sulle donne che parteciparono attivamente alla Resistenza italiana.

Il sole dietro le montagne ha come tema principale la lotta alla mafia e la diffusione della cultura della legalità. Qui la scena vuota è idealmente tagliata da una linea mobile. Da una parte o dall'altra agiscono i due personaggi della messa in scena, che si sfiorano, si incrociano, si passano la palla in un continuo alternarsi di voci e racconti, ma sempre ignorandosi. Zizou è la voce narrante che attraverso episodi personali, ricostruzioni storiche e diari ricompone un viaggio alla scoperta dell' anima siciliana , un viaggio dell'anima ed al tempo stesso un reportage disincantato e ironico dello sguardo che uno "straniero" volge ad una terra complessa e contraddittoria; così come Annibale, il pedinatore, rievoca la nascita e l'esito estremo del suo casuale eppure profondissimo rapporto con Mauro Rostagno.

I racconti si serrano e rimandano l'uno all'altro sia testualmente, che scenicamente (alcune formule o clausole vengono ripetute da entrambi i personaggi) cosicché storie lontane nel tempo come quella di Giovanni Orcel, sindacalista ucciso dalla mafia nel 1920, e di Mauro Rostagno, (sociologo torinese, leader della contestazione studentesca, ucciso a Trapani nel 1988 di fronte alla comunità per il recupero di tossicodipendenti che aveva fondato) risultano nella loro tragica evidenza come storie eterne e sempre urgenti. Le due vicende, infatti, parlano dello stesso slancio di queste due vite, delle stesse lotte coraggiose e giuste per una società più giusta e coraggiosa. Entrambi i protagonisti di "il sole dietro le montagne", di fronte alla necessità di raccontare la propria ossessione ammetteranno infine di:

"non saper raccontare come un'idea divenga un'ossessione, come una scelta, presa magari con leggerezza, divenga l'ossatura rigida dei giorni che dall'esterno ci contiene, ci schiaccia ci deforma." Sul fondo della scena su uno schermo vengono proiettati i cartelli che rappresentano i documenti storici ai quali la Compagnia ha attinto per costruire la drammaturgia, assieme ad alcune sequenze fotografiche della fotoreporter Letizia Battaglia e l'intervista a Marco Travaglio (entrambi concesse in esclusiva).

Le immagini e le sequenze video, dunque, nella loro seducente, piatta, evidente "banalità" rimandano alla realtà del mondo esterno e legano le storie raccontate ad un tessuto di esperienze che gli autori raccontano agli spettatori: lo spettatore, insomma, è messo nella condizione di comprendere che dietro le storie narrate c'è un doloroso nucleo di realtà, ma non si cede mai alla celebrazione o alla commemorazione. Si tratta di un tentativo di rendere uno sguardo lucido, critico, ironico e distaccato su un fenomeno estremamente complesso, di fuggire la retorica di un'antimafia di facciata, di evitare una solidarietà figlia della commiserazione, di prendere coscienza delle proprie responsabilità civiche e morali. Gli oggetti scenici sono continuamente in movimento e passano da una mano all'altra dei due protagonisti. L'immagine complessiva è quella di un puzzle in movimento che tenta di incastrarsi da solo (l'immagine del puzzle è presente testualmente ed è la struttura utilizzata nel comporre il testo). Tutto si scioglie nel finale: la scena viene svuotata, i due personaggi s'incontrano ed assieme compiono un' azione che rappresenta anche il messaggio del testo: alle loro spalle in proiezione, vediamo i due personaggi nel mondo esterno, reale, portare se stessi a denunciare l'assurdo ed esercitare l'unica forma residua di potere politico: il controllo. Potremmo ammirare Il sole dietro le montagne dal 15 al 20 Aprile al Teatro Betti di Roma .

Teatrialchemici è una Compagnia siciliana di Palermo, composta da Luigi Di Gangi e Ugo Giacomazzi che ci dicono: (in prima persona) *"Di alchimia non ne sappiamo niente ma ci piace sorprenderci, non partire mai da idee a priori, né da testi già scritti,*

preferiamo inventare, evolverci, modificare; ovunque ci entusiasma la trasformazione, vedere sotto i nostri occhi la mutazione dell'idea in quella che sarà la sua realizzazione il nostro incontro è alchemico la nostra storia anche le fasi del lavoro l'improvvisazione che si trasforma in scrittura gli oggetti che troviamo, i luoghi che visitiamo, le persone che ci presentano, quelle che se ne vanno e quelle che misteriosamente rimangono". Il loro ultimo spettacolo Desideranza ha stupito le platee per l'energia ed il pathos con cui i due attori rappresentano un dramma familiare nella Sicilia contemporanea, in un sud che ancora mescola religione e superstizione con un finale doloroso e unicamente interpretato dai due performer.

L'opera recita così. Viviamo in una casa di paese stretta e profonda, un utero pieno di vita destinato a non partorire mai. Pino, il fratello Sergio, primo fardello, la madre, secondo fardello tre decenni di vita insieme, almeno obiettivo: – liberarsi della casa indimenticabile malgrado Essa, prigione e rifugio, si sia incisa sulla nostra pelle – assumere la forma per eliminare i rischi del vento – arrivare dritti nella casa dell'Orsa maggiore. Riempiamo ogni giorno la vasca per pulire lei: *Stricala, lavacci le spalle, è tutta pisciata, sgrasciala tutta, solo co lei dobbiamo stare le femmine sono tutte buttane!* Quanti sono i gradini che ci porteranno all'ultimo piano? E quanti anni impiegheremo per farli, Sergio? E chi li ha mai contati! Ma verrà il momento di salire. Ancora una lavata, due lavate, tre asciugate, quattro morvi, sette pisciate, tre mutande, venti cacate, nove lenzuola, 150 chili di madre, mezzo cervello di fratello. Mai uscire. Guai a uscire. Non posso fare a meno di te, Sergio, tu sei la mia malattia preferita, lo senti? *Osculta il silenzio lo senti il peso della casa? E allora tieni il tetto, se no crolla, e non possiamo farlo crollare fino a quando noi due siamo dentro.* Resisti ancora un poco perché è arrivato il momento di trasformare ogni cosa e portarti via da qui, tra le stelle, nello spazio desiderale. *Oggi è Santantonio, Sergio! Tudèi io e tu veri femus!*

Saliamo nella stanza soprasopra e partiamo, la processione fra poco passerà sotto la nostra finestra. *Tutto il paese si ricorderà per sempre di questo Santantonio!* Ma dobbiamo prepararci, respirare, non mangiare,

per arrivare? Puliti! E leggeri, come i suoi due bian? chi gigli! Senza cibo nello stomaco e zavorre nella testa, *o vuoi arrivare cacato? No! Che cosa deve dire padre Gruppuso?* Ce l'abbiamo fatta a salire i gradini, anche se sembrava impossibile, non è stato così complicato. Ciao, da oggi, mamma, ti laverai sola, ti asciugherai sola e mangerai sola! *Guarda Sergio, vieni alla finestra, non avere paura dell'alto. È vero: da quassù siamo i padroni del mondo, dominiamo tuttecose: la chiesa Madre, la banda, i crudeli e i fedenti tutti,*

libertà! Libertà! Eppy forevers, tudei io e tu veri femus!.

alla fine sono piccoli come formiche. Non avere paura, seguimi, sali in groppa al tappeto volante e raggiungiamo insieme la nostra nuova dimora, fin dentro la casa dell'Orsa maggiore:

Bruce Sterling: Beyond The Bits

Luca Barbeni

E' da un po' di tempo che il grande romanziere americano Bruce Sterlingfrequenta con competenza e sensibilità il mondo dell'arte digitale internazionale.

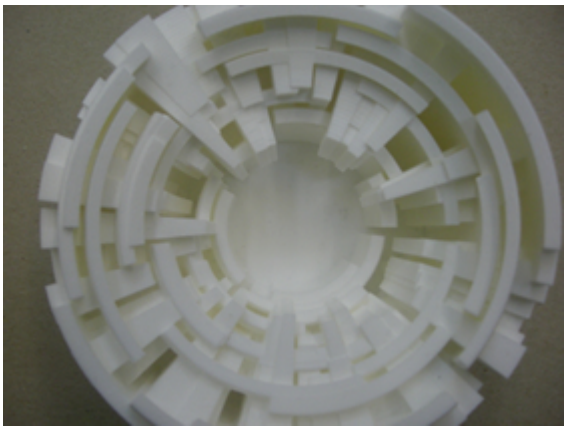
Il fatto che uno dei padri del cyberpunk (ricordiamo in questo senso "Artificial kid", "La matrice spezzata", "Isole nella rete", "La macchina della realtà" e i più recenti "Caos Usa", "Lo spirito dei tempi", "La forma del futuro"), un teorico delle nuove tecnologie sociali (chi non ha mai fatto un giro sul suo blog Beyond the Beyond legato a doppio filo alla rivista Wired o su Dispatch from the Hyperlocal Future), un visionario di nuovi possibili futuri iper-mediali, sia presente in contesti culturalmente e artisticamente differenti. Dall'inaugurazione della design exhibition Generator X-Beyond the screen a Club Transmediale 08 di Berlino, al catalogo di una mostra "d'arte per l'arte" come la neo annunciata "Holy Fire, the art of the digital age" presso il centro Imal di Brussels, all'esperienza come curatore ospite di Share Festival a Torino, il suo percorso ci indica da un lato la cifra culturale di questo personaggio dal fine intelletto, dall'altro la schizofrenia ormai palese dell'universo dell'arte e del design contemporaneo.

Bruce Sterling è stato, come detto, curatore ospite di Share Festival 2008, un'edizione interamente dedicata al nuovo fenomeno del "digital fabrication", e supportata in questo senso dai pezzi provenienti dal workshop/mostra organizzato da Marius Watz per il CTM di poche settimane prima. Una mostra di design questa che, sebbene non certo nella sua interezza, ha indicato chiaramente le possibilità offerte da questo tipo di progettazione / prototipazione legata ai software generativi, come felicemente esposto da Luca Barbeni lo scorso numero di Digimag di Marzo (http://www.digicult.it/digimag/article.asp?id=1101). Lo stesso Luca Barbeni ha quindi avuto modo di lavorare con

Sterling nel corso degli ultimi 6 mesi alla curatela del festival Torinese, e non si è fatto quindi sfuggire l'occasione di fare due chiacchiere con lo scrittore Texano su temi cari sia alla comunità degli artisti digitali, sia agli amanti della pura letteratura fantascientifica.

Lo scenario che ne emerge, che sicuramente richiederebbe ulteriori approfondimenti che solo il tempo riuscirà a definire meglio, è estremamente interessante per quella generale sensazione di cui sopra: i mondi dell'arte, del design, della narrativa, della fabbricazione così come quello delle nuove tecnologie sociali, sono elementi in collisione e compenetrazione. I tentativi degli esperti di settore, siano essi critici, curatori, designer o scrittori, di mantenere questi universi separati, di replicare su di essi dinamiche appartenenti a un era pre-digitale, sono forse futili retaggi di un epoca che non è più.

Se Sterling sta attendendo il giorno in cui un giovane scrittore a lui sconosciuto scriva un libro sul nostro pianeta Terra secondo un approccio linguistico e culturale totalmente "locale", sfruttando una piattaforma "globale" come Internet, io personalmente sono convinto che si possa lavorare per creare dinamiche artistiche, culturali e di senso sempre più complesse, fragili, compromesse, che facciano della compenetrazione, e non della separazione, la loro bandiera. E sebbene si questo articolo non ci sia, per ovvi motivi pratici, diritto di replica, penso che uno come Sterling mi possa vorrà dare ragione (Marco Mancuso).



Luca Barbeni: il titolo che hai scelto insieme allo staff di Shar è Manufacturing. E' questa secondo te la rivincita degli atomi?

Bruce Sterling: penso che gli atomi si stiano semplicemente riprendendo il loro tempo. Se ci pensi, i "bits" digitali

sono sempre e comunque “bits” di atomi. I “bits” possono essere fotoni, elettroni, piccoli buchi in dischi di plastica; i “bits” sono sempre stati cose materiali, solo che molto molto piccoli. Inoltre, i computers stessi sono oggetti di manifattura: tecniche avanzate utilizzate inizialmente per fabbricare “chips”, stanno diventando sempre più disponibili per manifatturare altri tipi di prodotti. Quindi, si può affermare che noi stiamo assistendo a una nuova ondata di “imperialismo bit” che si muove gradualmente all’interno degli atomi. Ancora un decennio, al limite due, e quelle differenze tra bits e atomi, tra virtuale e reale, diventeranno irrilevanti. Sembreranno argomenti datati, vecchio stile, come parlare di “superstrade dell’informazione” in un mondo dove tutti, sulle autostrade reali, utilizzano un cellulare in macchina.

Luca Barbeni: come cambia secondo te l’idea di design in un regime di realtà integrata?

Bruce Sterling: Il fatto che oggi noi possiamo usare un termine come “realtà integrata”, indica quanto può effettivamente cambiare il concetto di design. Chi in fatti potrebbe “integrare queste realtà”, se non i designers? Interaction design, information architecture, we design, servizi integrati in un numero crescente di oggetti: il design sta inventando letteralmente nuovi paradigmi e approcci ogni giorno. Nel mio manifesto del design “Shaping Things”, faccio molto caso alle nuove possibilità offerte al design da parte di attività digitali come il tagging, il tracking, i searching objects e le nuove forme di interazione con i programmi e gli archivi di dati. Dei 6 trends che ho identificato nel libro, mi sembra che proprio il digital manufacturing sia quello che si sta muovendo più rapidamente. Il digital manufacturing sta letteralmente portando nuove cose nel mondo reale, molte di loro impossibili da produrre con altri metodi. Si tratta veramente di un nuovo significato di produzione, una cosa sicuramente molto rara.

Luca Barbeni: cosa ne pensi dei relatori su questo tema all’interno dei giorni di Share. C’è qualcuno che ti ha colpito maggiormente?

Bruce Sterling: Beh, tutti sono stati

estremamente interessanti, ma devo sottolineare l'intervento di Donald Norman autore del libro "Design of future things". Lui è uno dei maggiori critici di design del mondo, e a buon motivo

Luca Barbeni: in circa sei mesi che hai lavorato in Italia, che opinione ti sei fatto della situazione culturale del nostro pease?

Bruce Sterling: Bene, come molti stranieri, tendo a pensare che le cose che gli Italiani si rimproverano, siano alcune tra le cose più affascinanti che caratterizzano gli Italiani stessi. Gli Italiani sono molto auto-critici, ma alcuni di loro sono veramente troppo duri con se stessi. Mi sembra abbastanza chiaro che il problema culturale più grave in Italia sia la scarsità di Italiani. Ad ognuno piace fare molta attenzione riguardo l'alta cultura Italiana, ma io sono molto più interessato alla vostra cultura nel quotidiano. Per esempio, pochi critici affermerebbero che un fumetto come "Tex" è un grande momento di letteratura Italiana: ma io vengo dal Texas, quindi inevitabilmente trovo "Tex" affascinante. Potrei scrivere un trattato di dottorato su "Tex", allo stesso modo in cui gli intellettuali Italiani tendono ad essere entusiasti di Mickey Mouse.

Luca Barbeni: riguardo alla fantascienza di cui tu sei no degli indiscussi maestri, sappiamo tutti che dopo la conquista dello spazio è arrivato il cyberspazio. La mia domanda è, quale pensi che sarà la "next big thing" nelle trame di fantascienza?

Bruce Sterling: probabilmente la "next big thing" sarà il collasso della pubblicazione in quanto tale. I giochi di ruolo su Interner sono saturati di fantasia e fantascienza, e questi giochi non hanno alcuna "trama" nel senso tradizionale del termine. Vorrei in questo senso raccomandarti il libro "Convergence culture" di Henry Jenkins, se ne vuoi sapere qualcosa in più di dove sta andando la cultura popolare. Il libro afferma, e mi trova concorde, che stiamo entrando in un era in cui il nostro divertimento non avrà alcuna "trama", non più che i nostri politici avranno reali "ideologie".

Luca Barbeni: puoi suggerirci in questo senso giovani scrittori, o qualcuno di essi poco conosciuto?

Bruce Sterling: oh, sì, sicuro Victor Pelevin, Johanna Sinisalo, Elena Arsenieva, Zoran Zivkovic, Jean-Claude Dunyach, Jean-Marc Ligny, H. H Loyche, Valerio Evangelisti, Vilma Kadleckova. Nell'era di Internet, i linguaggi letterari al di là dell'inglese stanno diventando l'ondata di una genuina differenza globale. Sto aspettando il giorno in cui un giovane scrittore di cui non ho mai sentito parlare, scriva un racconto "locale" sul pianeta Terra, nel senso "globale" del termine. Non penso che questo giorno sia molto lontano.

---

http://blog.wired.com/sterling/

www.toshare.it

Eternita' Presente: Il Sogno Di Comandare Aion

Alessio Chierico

"La società digitale ha dato la percezione che sia possibile sostituirsi a dio, e fermare il tempo fino all'eternità". Tommaso Tozzi)

La percezione/paradigma del tempo è uno degli aspetti più interessanti da osservare nell'esperienza del digitale. Questo è stato il tema della conferenza: "Eternità presente, senso ed esperienza del tempo nella società digitale" svoltosi il 7 marzo presso il GAM di Gallarate, in occasione della presentazione di "Visibile invisibile", mostra personale degli artisti Bianco-Valente.

La conferenza ha visto la presenza di studiosi di eccellenza nell'ambito delle arti e culture tecnologiche, quali: Antonio Caronia, Siegfried Zielinski, Tommaso Tozzi, Alessandro Ludovico, Amanda McDonald Crowley e Tommaso Trini.

E' il sogno, frutto del nostro corpo/mente ad esplicarsi sempre più nel digitale. Il sogno è della stessa immaterialità di cui il cosmo stesso è soggetto: dello spazio e tempo; e della stessa immaterialità delle nostre concezioni sulle cosiddette quatto dimensioni. In questo ambito Antono Caronia intende focalizzarsi, evidenziando che, nella realtà apparente, la simultaneità è sempre stata subordinata allo spazio. Il mondo digitale è però un flusso continuo, è soggetto e simulacro; non è oggetto, né icona, né prodotto; per cui non risulta possibile attribuirgli coordinate di localizzazione. E' quindi con il cyberspazio che lo spazio viene temporalizzato, diventa lo stesso *hic et nunc* in cui l'uomo si misura in se stesso, nella sua interiorità. Caronia conclude il suo intervento dando degli indizi su cui riflettere, per una resistenza alla lettura capitalizzante della spazializzazione del tempo:

- Il futuro di oggi è uno spasmo del presente, è slegato dall'atto intenzionale.

- La possibilità di crearsi una vita

parallela (es. Second Life) non crea nessun evento, ma uno scorrere del tempo totalmente individualizzato.

– Con i free software si è proprietari e controllori del nostro tempo. Con i software proprietari, il nostro tempo è subordinato e controllato dal volere di altri.

Il secondo relatore è Zielinski. La sua ricerca si focalizza sull'archeologia dei media. E' proprio dalla storia che è possibile vedere i tentativi dell'uomo di isolare il tempo, e il modo stesso di concepirlo.

E' dalla culla della cultura occidentale che è possibile risalire e analizzare i paradigmi che sostengono le concezioni di cui ancora oggi la società contemporanea è pregna. Gli antichi greci sentirono la necessità di suddividere il tempo in tre concezioni, legate ognuna ad una divinità. Zielinski spiega che: Kronos era il dio/tempo a cui l'uomo appartiene nello svolgimento della propria vita e funzioni. Kairos è la divinità dell'istante, dell'attimo, dell'inafferrabile ma concepibile. L'attenzione va tuttavia rivolta verso Aion, la divinità che rappresenta l'eternità, il tempo infinito, l'inimmaginabilità umana. Aion, come il concetto di nulla, di caos, era visto con grande paura dai greci, perché se pure intuibile, era comunque materia che si sottraeva a qualsiasi intento conoscitivo.

Allo stesso modo, le scoperte scientifiche nella fisica del '900 hanno riacceso le stesse paure e insicurezze, ma con il digitale si può (o si può credere) di controllare e strutturare ciò che all'uomo non era mai riuscito: il tempo. Zielinski chiarisce subito che l'invenzione del cinema era già stata in grado, in qualche modo di catturare il tempo (controllare Kairos forse?), ma la cinematografia non è altro che un inganno di movimento per i nostri occhi. Il digitale invece, per sua peculiarità, può ricostruire un' immagine statica o in movimento a prescindere dalla sua collocazione nella sequenza e nel tempo. Il digitale stesso esula dal suo supporto referenziale, può determinare le strutture e i metodi di presentazione in ogni medium. In altre parole, si può, come negli esempi mostrati successivamente da Alessandro Ludovico, visualizzare un video o immagine controllando il comportamento di ogni pixel in modo

indipendente. “L’immagine digitale è un insieme di mondi” aveva detto precedentemente Antonio Caronia. Zielinski chiude il suo intervento affermando che è necessario diventare piloti di Aion, dell’eternità, e comandare il tempo, per non diventarne succubi.

E’ nella rete, forse più che in ogni altro spazio, che il tempo soffre uno scarto maggiore. Ed è Tommaso Tozzi a parlare delle dinamiche della rete in rapporto con il tempo. Il segno è ciò che evoca l’oggetto nella sua assenza, e citando Pierre Lévy, ricorda che il cyberspazio è uno spazio di prossimità. Non esistono distanze oggettive, ed è la potenziale immediatezza del digitale a stravolgere la percezione del tempo. Bisogna comunque considerare, come ha affermato Tozzi, che il cibertempo si muove con i ritmi della corporeità. Su un piano sociale è bene considerare che il tempo è il centro di controllo sulla natura, per il capitalismo; ma come muta il tempo con il mutare del linguaggio che lo riguarda? Si sente per questo l’urgenza di un uso creativo delle reti telematiche, che ridisegnino le strutture mentali, che mettano le mani nella scatola nera, e soprattuto, che facciano appropriare il mezzo alla collettività, prima che se ne approprino poteri economici e politici. Non a caso l’hacking deve essere emancipato dalle qualità “terroristiche” che la cultura mass-mediatica tende ad etichettargli, ed “elevarlo” allo stato dell’arte.

Il tempo non riguarda solo il cyberspazio, ma anche il nostro rapporto con le macchine. La capacità di calcolo per esempio ci permette attese sempre minori, che tengono l’utente sempre più operativo e produttivo non concedendogli pause, e tenendolo di fatto schiavo. Da quest’idea è nato il primo lavoro mostrato da Alessando Ludovico: Fake progress bar, un programma che simula un’interfaccia uguale alla classica barra di progresso di Windows, ma che è però possibile controllare manualmente. Di fatto questo programma permette di prendersi pause avendo una giustificazione verso un ipotetico superiore, ad esempio, (o forse anche verso se stessi?). Per quanto a molti possa sembrare un “banale gioco” si tratta di fatto di un tentativo di rimpossessarsi del tempo che il

computer tende ad assorbire sempre più. Questo era solo uno dei tanti lavori mostrati da Ludovico, in cui il tempo assumeva sempre forme differenti, testimonianza di come la versatilità del digitale può modellare infinite differenti interpretazioni del tempo. Jason Salavon ad esempio con l'opera Every Playboy Centerfold, The Decades, ha elaborato quattro immagini, ognuna in corrispondenza di una decade (anni '60, '70, '80, '90), facendo una media aritmetica tra tutte le immagini delle pagine centrali di ciascuna rivista Playboy.

L'ospite americana Amanda McDonald Crowley, illustra Eyebeam, il laboratorio/galleria permanente di arti elettroniche che dirige a New York. Molte delle azioni/opere dimostrano un chiaro intento sociale, e una volontà di operare nei media anche in modo non esclusivamente "elettronico". Ne è testimonianza l'opera mostrata di Graffiti Research Lab (invitati per la prima volta in ITalia a Roma lo scorso primo dicembre da Marco Mancuso per Digicult all'interno del programma di Enzimi 2007, attualmente non più residenti press Eyebeam ma nelle sale di FAT New York), i quali, seguendo la necessità di riappropriarsi degli spazi pubblici, hanno creato degli "stencil" con scritte come: "NYC's True Graffiti Problem" e le hanno applicate sopra ai monitor che propinano messaggi pubblicitari in ogni angolo delle strade, metro ecc. … Questo sembra interessante anche per ribadire un concetto che sembra scontato, ma che ancora vedo affrontato con troppa superficialità (forse a causa, in qualche modo, di ciò che McLuhan chiamava la "narcosi di narciso"?): si può fare media art senza dover necessariamente usare soluzioni hi-tech.

Anche l'interattività, come spesso viene confuso, non è una peculiarità esclusiva dei mezzi elettronici. Questo si può asserire pensando alle produzioni di Michelangelo Pistoletto: i suoi famosi specchi in cui il fruitore si ritrova all'interno dell'opera. E' proprio su Pistoletto che Tommaso Trini illustra un'attenta analisi su una delle sue opere. Qui è ancora il tempo ad essere analizzato: l'opera "Metro cubo d'infinito" si pone concettualmente come un'eterna genesi del tempo. Un cubo di metallo con i lati interni costituiti da specchi viene penetrato dalla luce tramite fessure, il rimbalzo delle particelle di luce all'interno del

cubo danno vita ad un ciclo continuo, infinito. E' chiaro il richiamo all'orologio atomico, che sfruttando lo stesso meccanismo, misura il numero di volte in cui la particelle di luce rimbalzano, determinando con assoluta precisione il passare del tempo.

Non è facile capire come e se sia possibile controllare il tempo. Sicuramente le nuove tecnologie, che si susseguono a ritmi elevatissimi, alterano le nostre percezioni. Dobbiamo prendere coscienza di questo, e controllare il nostro tempo, per non creare mostri. In questo si sente l'urgenza di un'arte in grado di mettere in discussione sia i nostri paradigmi sia le innovazioni della nostra epoca.

---

http://www.gam.gallarate.va.it

Link index

Furtherfield.org: Coding Cultures – Part 1

http://www.furtherfield.org/

http://www.http.uk.net/docs/exhib12/exhibitions12.shtml

http://blog.furtherfield.org/

http://blog.visitorsstudio.org/

http://www.furthernoise.org/

http://www.furtherstudio.org/online/

http://www.netbehaviour.org/

The Influencers, Il Festival Della Sovversione

http://theinfluencers.org/

http://www.d-i-n-a.net/

http://www.cccb.org/

http://www.hangar.org/

Aha Pre-camp: Dal Reale Al Virtuale E Ritorno

http://sale-docks.org/

http://sale-docks.org/

http://www.digicult.it/public/resoconto_ahacamp.doc

http://isole.ecn.org/aha/

Una Lettura Benjaminiana Della Software Art
Diva: Digital Video Art Fair

http://www.divafair.com

http://www.frereindependent.com/

http://www.whiteboxny.org/

Fabio Orsi Tra Sperimentazioni E Melodie

http://fabioorsi.blogspot.com/

http://profile.myspace.com/index.cfm?fuseaction=user.viewprofile&friendID=147734935

Macchina Autechre, A Live Experience

http://www.toshare.it/ita/

La Qualita' Dello Spazio Per Pablo Valbuena

http://www.pablovalbuena.com/

Play & Lafoxe: Cinema En Directo

http://www.lacasaencendida.es/LCE/IceCruce/0,0,73537_0_73532_9355$P1=16,00.html

The Super Avatars

http://www.artificialia.com/Fatherboard

http://www.artificialia.com/AliveArt

http://www.youtube.com/luigipagliarini

http://www.andreagabriele.it

http://www.bevilacqualamasa.it/

http://www.strozzina.it

http://www.toshare.it

Se Non Esistessero I Bisogni Tecnologici...

http://www.webcom.com/paf/hlinks/techlinks.html

Marcos Novak: Il Futuro E'

http://www.mat.ucsb.edu/%7Emarcos/Centrifuge_Site/MainFrameSet.html

http://www.centrifuge.org/marcos/

La Vulnerabilita' Video Di Tina Gonsalves

http://www.tinagonsalves.com/

Il Theatre Du Soleil Per Guidare La Gente

http://www.theatre-du-soleil.fr/

Il Teatro Che Verra'
Bruce Sterling: Beyond The Bits

http://blog.wired.com/sterling/

http://www.toshare.it

Eternita' Presente: Il Sogno Di Comandare Aion

http://www.gam.gallarate.va.it/